PRESS
Enter!
DESKTOP PUBLISHING
Netbooks
A FORÇA DOS PEQUENOS NOTÁVEIS
ENTREVISTA:
Gabriel Torres
O MONSTRO POR TRÁS DA BIBLIA DO HARDWARE
Computador à venda
COMO ERAM AS PRIMEIRAS PROPAGANDAS DE COMPUTADORES
Dias negros se aproximam...
THE SECRET WORLD
#1
PRESS Start!
EDIÇÃO ESPECIAL FOR NUMERO UM - ANO: 1

FREE
Enter!
DESKTOP PUBLISHING
Netbooks
A FORÇA DOS PEQUENOS NOTÁVEIS
ENTREVISTA:
Gabriel Torres
O MONSTRO POR TRÁS DA BIBLIA DO HARDWARE
Computador à venda
COMO ERAM AS PRIMEIRAS PROPAGANDAS DE COMPUTADORES
Dias negros se aproximam...
THE SECRET WORLD
#1
Start

FREE
Enter!
DESKTOP PUBLISHING
Netbooks
A FORÇA DOS PEQUENOS NOTÁVEIS
ENTREVISTA:
Gabriel Torres
O MONSTRO POR TRÁS DA BIBLIA DO HARDWARE
Computador à venda
COMO ERAM AS PRIMEIRAS PROPAGANDAS DE COMPUTADORES
Dias negros se aproximam...
THE SECRET WORLD
#1
Start!

ÍNDICE

A Press Enter tem novidade para você, trata-se do "Escute a matéria". Se você ver este ícone logo abaixo ao título de uma matéria, clique nele e baixe para você escutar onde quiser, a hora que quiser! Novidade assim, só aqui!

04

BITS NEWS
Informações em doses homeopáticas na medida para você

07

BLIZZARD
A incansável máquina de fazer sucesso voltou

13

NETBOOKS
Tudo que você precisa saber para fazer a escolha certa

18

PROPAGANDAS ANTIGAS
Quando a propaganda é a "arma" do negócio

23

IPAD
Descubra porquê Steve Jobs está sendo apedrejado

28

FONES DE OUVIDO
Seus ouvidos merecem que seus olhos leiam essa matéria

38

ENTREVISTA:
GABRIEL TORRES
Conheça o idealizador do site que todos já consultamos

47

PREVIEWS
Dissecamos hoje os jogos que você vai jogar amanhã

68

REVIEWS
Conheça a fundo os melhores jogos da atualidade

87

QUIZZ
Mais difícil que nadar de borbacha. Teste seus conhecimentos!

43 **THE SECRET WORLD**
O melhor MMORG de todos os tempos está chegando

O ano era 1986. Eu comprara meu primeiro computador pessoal. Nada de IBM PC, nada de cd ROM, nem um mísero drive de disquete, apenas acompanhava um gravador para fita cassete e um adaptador para poder conectar uma televisão naquela máquina fantástica. Reuníamos então meia dúzia de estudantes de eletrônica e juntávamos um cp200, um tk82 e o meu novíssimo 90x "color", para virar a noite digitando códigos de programação basic com intuito de fazer um pontinho andar pela tela, desenhar uma bandeira, fazer um caleidoscópio aleatório. Tudo regado a muito refrigerante e café preto, necessário para tentar descobrir por qual motivo o programa não rodava depois de três horas digitando.

Muita coisa mudou, e cada dia muda mais rápido. Os livros de "ficção cientifica" que lia estão ultrapassados nos dias de hoje. Os jogos passaram de simples pauzinhos na tela para imagens tão perfeitas que em alguns casos não distinguimos mais o que é real e o que é criado em computação gráfica. A evolução está na nossa volta, no celular, computador, nos games, e até mesmo nesta sua revista que não apenas deixou de necessitar acabar com uma pequena floresta para ser levada até o leitor como também permite que você escute a matéria escrita, que veja o vídeo do jogo que comentamos, que entre no clima da matéria com a música do jogo comentado. É o futuro, não dá para evitar, acompanhe-o ou seja atropelado por ele.

A Press Enter!, Spin Off da nossa querida Press Start!, vem preencher uma lacuna deixada desde a saída de publicações tradicionais voltadas para o publico gamer que curte jogos de computador, se ela terá uma seqüência, depende apenas de você. Nós não escrevemos para lojistas, para revendedoras nem fabricantes, nós escrevemos para você leitor, e se ela for do agrado do público, ela continuará a existir, e cada vez melhor.

Seja bem-vindo

STARTERS!

BITS NEWS

Jogo Português com certeza ora pois!

E não é que Portugal anunciou que está entrando no ramo de desenvolvimento de games? A empresa Neoscopio, constituída por um engenheiro, um físico, um químico e um psicólogo, começou o desenvolver um "jogo de ação" . O jogo ainda não tem nome e a sua história ainda não está definida, ainda assim está anunciado para ser lançado em apenas seis meses, tudo por conta da utilização de parte de outros games "open source". Não sei não, mas teve um cara que tentou algo parecido um tempo atrás, um tal de Victor Franksteins, mas parece que o resultado não ficou lá muito bom. É aguardar para ver.

Crie um jogo novo: Em dois dias!

É o que propõe a Global Game Jam em sua segunda edição. O desafio que ocorre simultaneamente em 39 países, incluindo o Brasil, apresenta um tema central, que neste ano é "Decepção", depois os participantes recebem sub-temas que tem de aparecer no game e finalmente colocam a mão na massa. As equipes têm 48 horas para desenvolver seu trabalho, mas com número limitado de participantes por grupo e com premiação muito mais "educacional" que financeira é voltado para os desenvolvedores iniciantes, a fim de que possam trocar experiências e ter a chance de criar laços profissionais interessantes. O resultado pode ser conferido em http://www.globalgamejam.org/Game_browser

The Sims completa 10 anos de sucesso

Tudo bem que este jogo nunca me encantou, mas um jogo que vende 125 milhões de cópias, lucrando 2,5 milhões de dólares para a empresa merece todo nosso respeito! A série que foi lançada no ano 2000 está completando seus dez anos de vida e continua mostrando que ainda tem atrativos para seu público fiel, publico este que pode ser encontrado em 60 países. The Sims 3 tornou-se o jogo de PC mais vendido em todos os tempos chegando a 4,5 milhões de cópias vendidas, o que em tempos de pirataria por todos os lados é uma verdadeira façanha. Parabéns!

Jogos originais e baratos? Temos sim!

Uma ótima noticia veio da Synergex, que fechou uma parceria com a Take-Two e passará a fabricar e vender seus jogos aqui na terra brasilis pela merreca de 30 reais, provavelmente alguns serão mais baratos ainda mas vamos deixar por trintão. Já está prometido Bioshock, Bioshock 2, Borderlands e Civilization Complete Edition . Os pessimistas de plantão já começaram a dizer que as empresas não ficarão aqui por conta dos impostos, da pirataria e blábláblá fala com a minha mão. O negócio é festejar a possibilidade de muito em breve termos jogos de primeiro mundo com um preço de terceiro. Quem sabe...

Leia rápido!!!

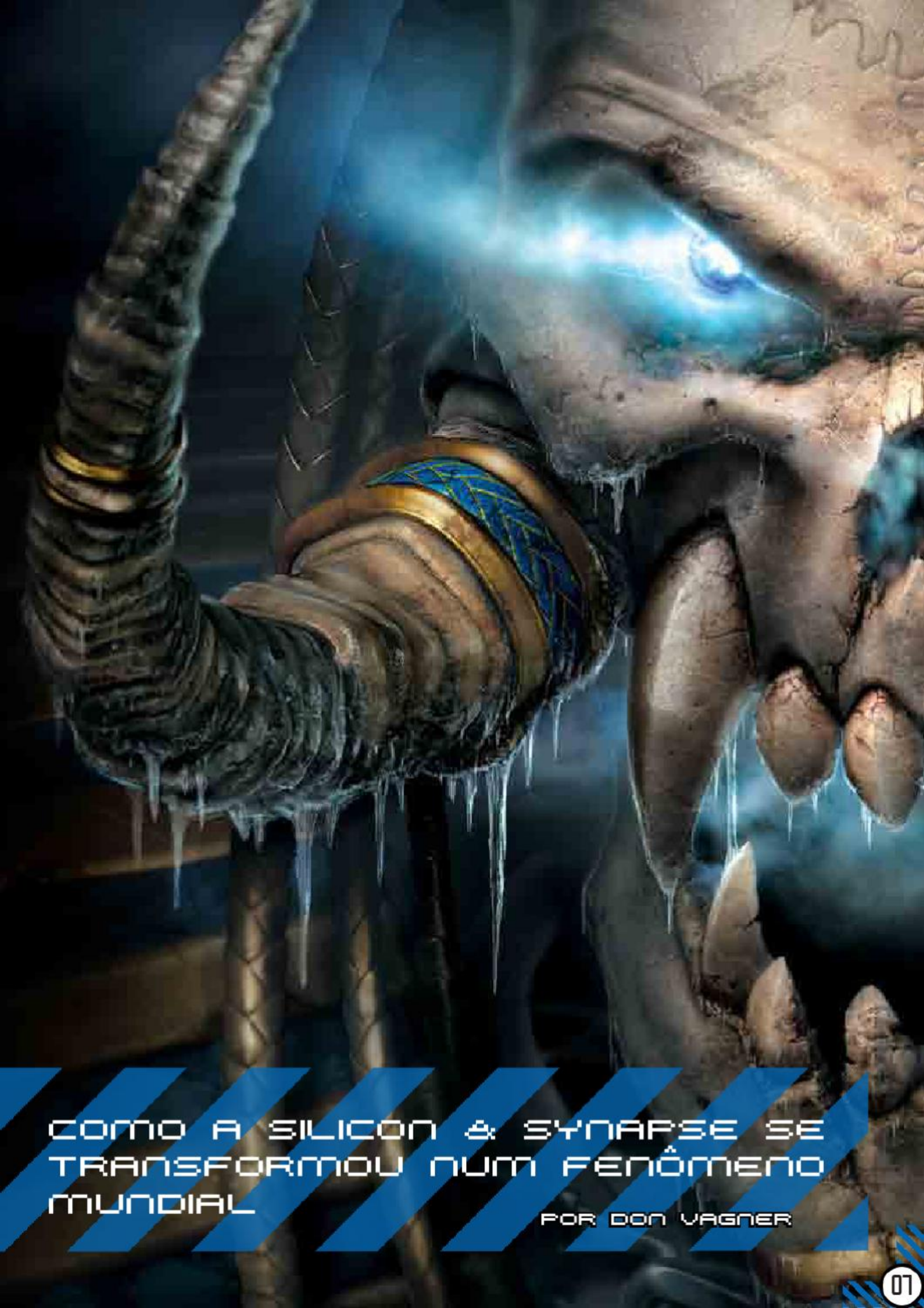
Foi anunciado por uma equipe Belga a criação do Fastra II, o computador de mesa mais rápido do mundo. O monstro tem simplesmente uma placa mãe ASUS P6T7 WS com um processador Intel Core i7 920, 12 GB de RAM , 1 TB de espaço em disco, uma placa de vídeo GeForce GTX 275 e seis GeForce GTX 295, num total de 13 GPUs. Para agüentar isso tudo a máquina conta com quatro fontes de alimentação.

O FASTRA II , que atinge 12 Teraflops, é 22x mais rápido que um processador quad-core Intel Core i7 920 de 2.66 Ghz sozinho, mas custou um pouco mais, cerca de 18 mil reais. Se você leu rápido ótimo, caso contrário já devem ter lançado outro mais rápido ainda...

Prepare-se para a batalha.

Aprente suas armas, o vencedor leva um jogo original e lacrado! Aguarde...

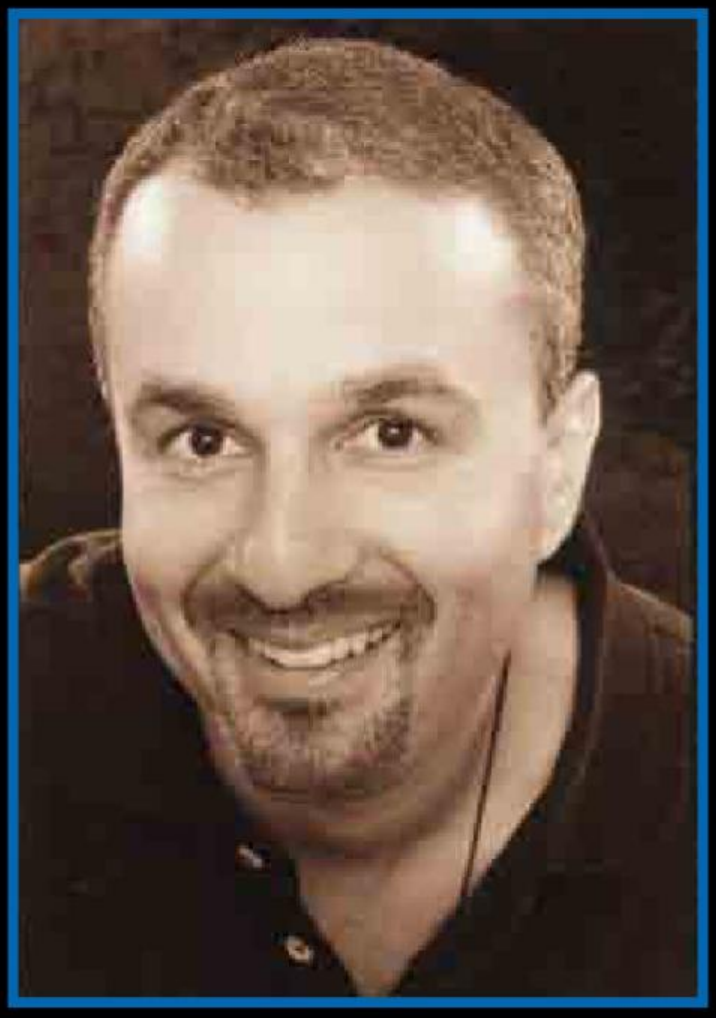
Saiba mais sobre essa promoção na próxima Press Start!



COMO A SILICON & SYNAPSE SE TRANSFORMOU NUM FENÔMENO MUNDIAL

POR DON VAGNER

Allen Adham cursava a Universidade de Los Angeles na década de 80 quando começou a trabalhar com jogos. Ele trabalhava como testador de jogos na Interplay, empresa criada por seu amigo de universidade, Brian Fargo. Pouco tempo depois, criou dois jogos por essa mesma produtora, Gunslinger e Demon's Forge. Mesmo estes jogos terem sido severamente ignorados, Allen Adham não se acanhou e começou a desenhar sua futura produtora. Juntou 10 mil dólares e convidou seu amigo, Michael Morhaime, a ser seu sócio. Juntos, investiram 20 mil dólares e chamaram Frank Pierce para ajudar na nova empresa. Os três fundaram a produtora Silicon & Sinapse. No começo, a S&S não criava jogos, propriamente dito. A maior parte do trabalho era para realizar conversões de outros jogos, encomendados por outras empresas. Uma destas empresas era a Interplay, que era a sua maior cliente. Pouco dinheiro entrava e praticamente nos dois primeiros anos, nenhum dos três recebia nada e todo o dinheiro que entrava era investido na empresa.



1991, O INICIO DO SUCESSO

Todas aquelas conversões serviram para os três ganharem experiência e em 1991, firmaram um contrato de 40 mil dólares com a Interplay, para a criação de dois títulos inéditos. Os consoles escolhidos para receberem os jogos foram o Mega Drive e o Super Nintendo. The Lost Vikings e Rock and Roll Racing foram lançados dois anos depois e fizeram enorme sucesso. Em especial Rock and Roll Racing, jogo que deu o titulo de melhor produtora em 1993, para a Silicon & Sinapse.

Este titulo de melhor produtora chamou a atenção da Davidson & Associates, empresa com larga experiência em produtos para crianças. Esta empresa estava querendo expandir seus negócios em outras áreas e propôs aos três amigos a compra da Silicon & Sinapse. A idéia de ter uma grande rede por trás de sua empresa os animou e logo em seguida do fechamento do contrato, mudaram o nome para Chaos Studios. Alguns meses depois, foram obrigados, por questões legais, a trocarem o nome da empresa. A partir de então, a empresa passaria a ser conhecida como Blizzard Entertainment.

FAZENDO SEU NOME

Graças ao investimento feito pela Davidson & Associates, a produtora teve recurso para concretizar um ousado projeto. WarCraft: Orcs & Humans chegou em 1994, revolucionando o gênero de estratégia em tempo real (RTS) e colocando o jogador num mundo de fantasia, onde era possível escolher entre duas raças: os humanos e os orcs. Com o sucesso imediato, o jogo ganhou dezenas de prêmios, entre eles o de melhor jogo de estratégia em tempo real daquele mesmo ano. Dois anos depois chegaria á seqüência WarCraft II: Tides of Darkness. O jogo trouxe grandes melhorias gráficas e sonoras, levando a produtora a receber muitos outros prêmios. O primeiro jogo da franquia vendeu um pouco mais de 100 mil cópias, enquanto a continuação chegou á ótima marca (para a época) de dois milhões de cópias vendidas em menos de um ano. WarCraft III: Reign of Chaos foi lançado em 2002 trazendo a serie para o universo 3D. Recebeu uma expansão em 2003 intitulada de The Frozen Stone.

A Blizzard passava a ser respeitada pela mídia especializada e principalmente pelos jogadores. Nesta época, os jogos para consoles ficavam em segundo plano e apenas saia uma conversão ou outra para os consoles de 16 bits. Todo os esforços eram destinados aos PC's e em 1996, o jogo Diablo é lançado. Desta vez não se tratava de um RTS, mas sim de um RPG. Com mais de 1 milhão de cópias vendidas, o jogo trazia a tona a velha história de "servos de Deus lutando contra o Diabo". Aqui, o jogador precisava descer por calabouços de uma velha igreja até o inferno para, lutar contra o próprio Diabo. O jogo fez um grande sucesso e sua seqüência chegou apenas em 2000. O sucesso de Diablo II foi tão maior que o primeiro que logo nas três primeiras semanas de lançamento, as vendas já tinham superado as vendas totais da versão original. Em 2001 recebeu uma expansão intitulada de Diablo II: Lord of Destruction.

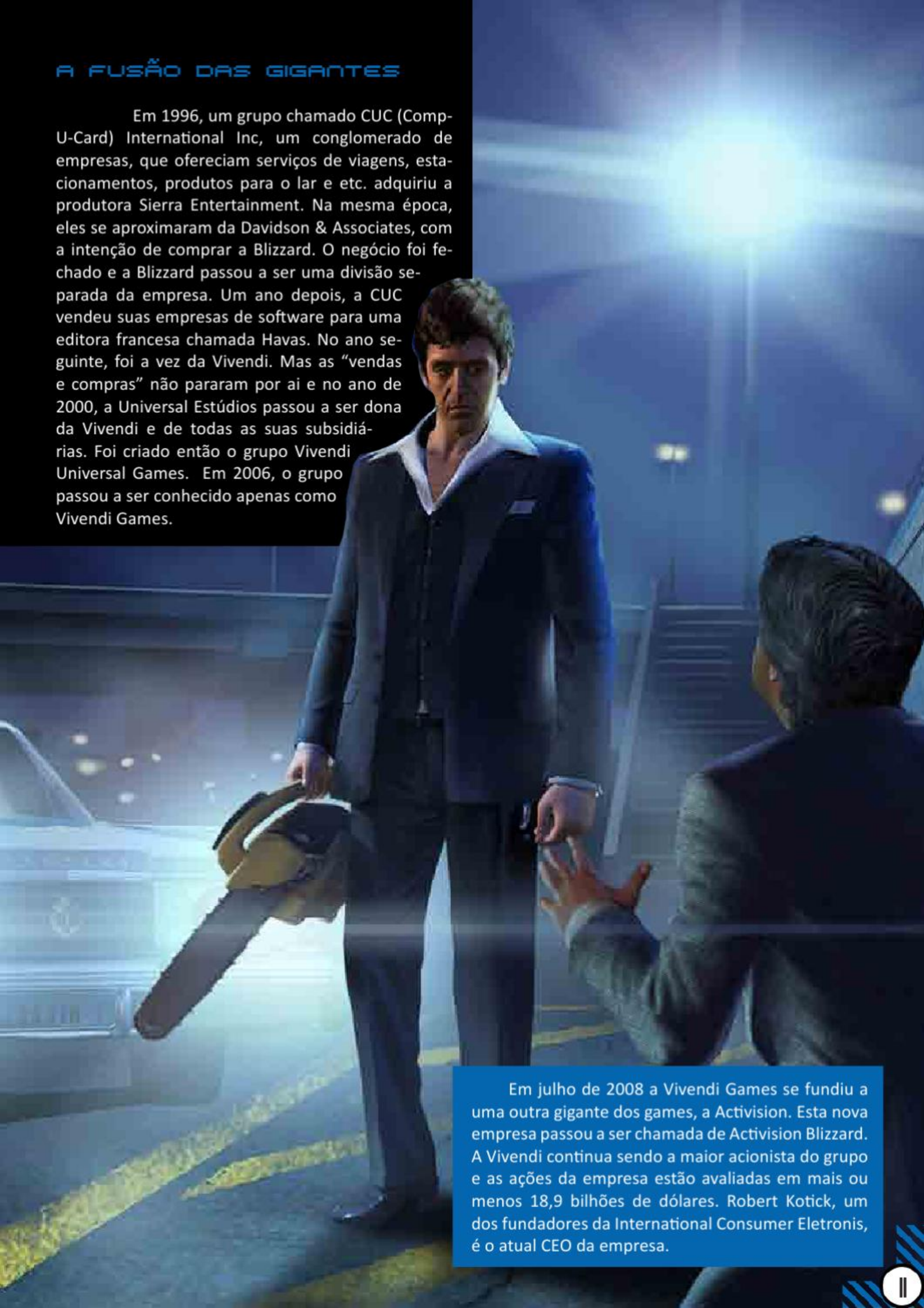
Depois do lançamento do RPG Diablo I, a produtora voltou a trabalhar em outro RTS. Mas desta vez a temática seria diferente de WarCraft. Em 1997, a Blizzard lança no mercado o jogo StarCraft. O jogo passa num cenário futurístico e da ao jogador a liberdade de escolher entre três raças distintas: Terran, Zerg e Protoss. No ano seguinte é lançada a expansão Blood War. Um dos pontos positivos deste jogo era o fantástico multplayer. Ao todo, foram vendidas mais de 5 milhões de cópias, incluindo as expansões.

NASCE UM FENÔMENO MUNDIAL

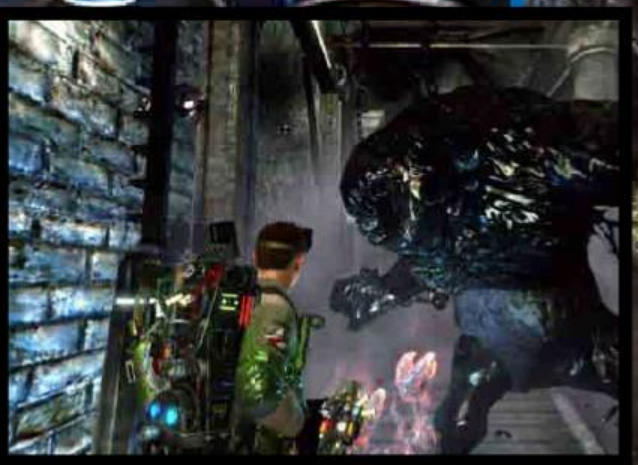
O ano era 2004 e os jogos da Blizzard continuavam fazendo extremo sucesso, mesmo depois de tanto tempo lançados. Mas os jogadores queriam mais e no final deste mesmo ano, surge o jogo que mudaria completamente a história da jogatina on line. World of WarCraft chegou causando um reboliço tão grande na comunidade on line, que nem mesmo as dezenas de bugs encontrados no jogo foram capazes de afastar os jogadores mais exigentes. Apesar do nome, WoW não é uma continuação da série WarCraft. Ele usa apenas elementos principais da outra série, como por exemplo, os mundos, personagens, monstros e etc. Este é considerado "o pai" dos "MMORPG" (Massive Multiplayer On Line RPG) e nenhum outro jogo do gênero alcançou o sucesso de World of Warcraft. Após seis longos anos ele continua imbatível, com seus servidores mundiais reunindo nada menos do que 11 milhões de jogadores. Infelizmente ainda não temos um servidor nacional e boatos recentes dizem que ainda este ano teremos o nosso. Atualmente, os brasileiros usam um servidor localizado na costa dos EUA, além das dezenas de servidores piratas. E nem mesmo a mensalidade de quase R$ 40,00 para usar os servidores oficiais, afastam o Brasil deste jogo. A estimativa é que 60 mil jogadores fieis de WoW existam aqui no Brasil. Embora a Activision Blizzard tenha anunciado, no inicio de 2009, a sua chegada em território tupiniquim, ainda nada é certo sobre o lançamento de World of WarCraft por aqui. Só nos resta torcer.

A FUSÃO DAS GIGANTES

Em 1996, um grupo chamado CUC (Comp-U-Card) International Inc, um conglomerado de empresas, que ofereciam serviços de viagens, estacionamentos, produtos para o lar e etc. adquiriu a produtora Sierra Entertainment. Na mesma época, eles se aproximaram da Davidson & Associates, com a intenção de comprar a Blizzard. O negócio foi fechado e a Blizzard passou a ser uma divisão separada da empresa. Um ano depois, a CUC vendeu suas empresas de software para uma editora francesa chamada Havas. No ano seguinte, foi a vez da Vivendi. Mas as "vendas e compras" não pararam por ai e no ano de 2000, a Universal Estúdios passou a ser dona da Vivendi e de todas as suas subsidiárias. Foi criado então o grupo Vivendi Universal Games. Em 2006, o grupo passou a ser conhecido apenas como Vivendi Games.

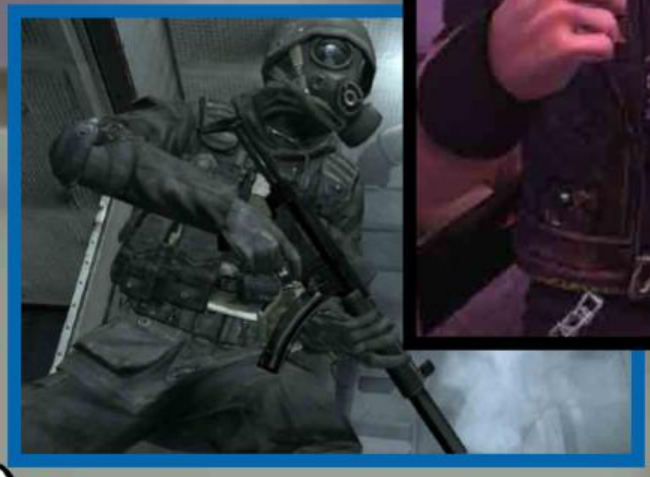


Em julho de 2008 a Vivendi Games se fundiu a uma outra gigante dos games, a Activision. Esta nova empresa passou a ser chamada de Activision Blizzard. A Vivendi continua sendo a maior acionista do grupo e as ações da empresa estão avaliadas em mais ou menos 18,9 bilhões de dólares. Robert Kotick, um dos fundadores da International Consumer Eletronis, é o atual CEO da empresa.



A MAIOR DO MUNDO

Hoje, a Activision Blizzard esta no topo das maiores e mais rentáveis empresas de jogos do planeta. No primeiro semestre de 2009, o lucro da empresa girou em torno de 1 bilhão de dólares. As séries Guitar Hero, Prototype, Call of Duty 4 e World of Warcraft foram as principais responsáveis por esse lucro. E este ano promete não ser diferente, afinal, StarCraft II e Diablo III estão prometidos para o ano corrente e muito provavelmente, um novo Guitar Hero deverá chegar por ai. Além de que, Call of Duty: Modern Warfare 2 continua vendendo igual água gelada no deserto.



Que a informática é uma ciência de evolução muito rápida nem é necessário dizer. A cada dia novas loucuras aparecem, enquanto outras, que eram as loucuras de ontem, passam a ser vistas em feiras, e as que estavam em feiras passam a fazer parte do nosso cotidiano. Com os netbooks não poderia ser diferente. Durante a cobertura da Feira Internacional do Software Livre do ano passado tive a oportunidade de colocar minhas mãos nos primeiros monstrinhos desta série. Verdinhos e de tela minúscula não impressionavam, e estavam destinados a um projeto de doações para escolas no Brasil inteiro. Na prática nunca vi isto funcionar além do projeto piloto, mas do ano passado para cá estas maquinas se tornaram tão parrudas quanto boa parte dos notebooks do ano passado.

Ilustração Publicitária Sony Vaio - Todos os direitos reservados

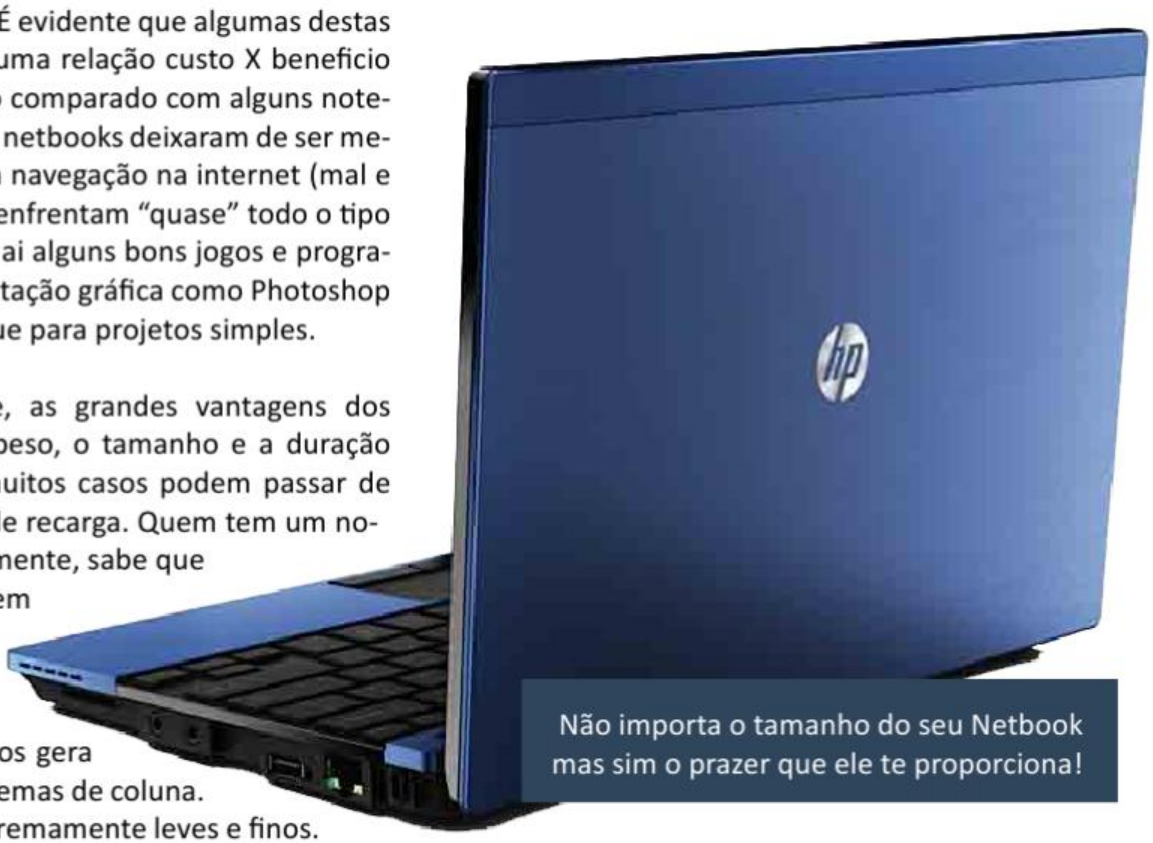
Netbooks - Os Pequenos Notáveis

POR SILVIO TEIXEIRA

ESCUTE A MATÉRIA

Esqueça o preço. É evidente que algumas destas máquinas podem ter uma relação custo X beneficio pouco atrativa quando comparado com alguns notebooks. Agora é fato, os netbooks deixaram de ser meramente voltados para navegação na internet (mal e porcamente), e agora enfrentam "quase" todo o tipo de trabalho, incluindo ai alguns bons jogos e programas da área de computação gráfica como Photoshop e Corel Draw, desde que para projetos simples.

Indiscutivelmente, as grandes vantagens dos netbooks são: o seu peso, o tamanho e a duração da bateria, que em muitos casos podem passar de 6 horas sem precisar de recarga. Quem tem um notebook, e o usa diariamente, sabe que ser "portátil" é algo bem relativo. O peso de uma mochila com notebook, carregador e demais acessórios gera constantemente problemas de coluna. Já os netbooks são extremamente leves e finos. Carregar um deles ou um caderno, do mesmo tamanho, é praticamente a mesma coisa em termos físicos. Evidentemente que se você anda de carro para todo lado pode não sentir tanto assim o problema, porém os notebooks estão se tornando tão populares quanto os celulares, cada um tem o seu, seja para trabalho, para estudos ou apenas para diversão, assim é muito comum ver pessoal em ônibus e metrô com sua mochila característica às costas.



Não importa o tamanho do seu Netbook mas sim o prazer que ele te proporciona!

Muita gente que conheço gasta até os tubos comprando máquinas cada vez mais potentes, mesmo que usem em 95% do tempo para navegar na internet, orkut, msn, skype, ler noticias, navegar por sites, fazer downloads ou ver seus seriados que baixou em rmvb. Bem, tudo isso você pode fazer no seu netbook, e melhor, pois pode fazer isso tudo deitado na cama sem se preocupar com o irritante bip da bateria acabando.

Defasados? Pouco potentes? Só se você está querendo comparar com os computadores de ponta, e definitivamente eles NÃO SÃO concorrentes para computadores tradicionais. Se você quer um computador para rodar os softwares mais novos e quer que eles rodem lisinhos, netbooks não são a melhor opção.

A gente não quer só trabalho...

Uma vez que ficou claro para você que este não é uma equipamento para jogos de ponta, então já podemos falar sobre que tipo de jogos podemos rodar nos Netbooks.

Para jogos podemos dividir os netbooks em três grupos:

Megatron FW-001B

ASUS Eee PC 4G Surf 701

Grupo celular:

É o caso dos primeiros Netbooks, aqueles com tela de 7 polegadas e um visual de calculadora gigante. Não dá para rodar praticamente nada de jogos nele, salvo jogos no estilo de celulares. Jogue um paciência ou um Tetris nele e seja feliz.

Everex CE1200U

Positivo Mobo Netbook 7

CCE JC-10

Positivo Mobo M950

ASUS Eee PC 1005HA

Grupo 32 bits:

Dá para jogar um bocado de coisa. Jogos com gráficos similares ao do Playstation1 rodam tranquilamente. Com Netbooks de até 2G de RAM e 250 de HD você pode cair na gandaia com jogos como Counter Strike 1.6 (no low para evitar Lag), Starcraft, GTA 3 (low), Age of Empires III(low), Worms, Tibia, F.E.A.R. , Comand and Conquer 3, FIFA 2008, Need for Speed(até Carbon), Quake III.

Acer Aspire One

ASUS Eee PC 904HD

Positivo Mobo White 1050

Samsung N510

HP Mini 311

GRUPO "TUDO DE BOM":

O divisor de águas dos Netbooks em termos gráficos é o novo chip Nvidia Íon. Ele leva os gráficos para onde nenhum netbook jamais esteve. Com uma tecnologia 1080p permite Full HD e roda sem maiores problemas jogos como Call of Duty 4, Spore, Quake 4, The Sims 3, e uma vasta gama de jogos que precisam de Directx 10.

São poucos ainda , mas os principais representantes dessa série enquanto escrevo a matéria (talvez tenha outros quando você ler) são:

Acer AspireRevo

Lenovo IdeaPad S12

Sony Vaio P

HP Mini 5102

NÃO ENTENDEU? A GENTE DESENHA!

HD <50GB

Fuja destes: HDs pequenos (menos de 50Gigas) e telas de 7 polegadas.

HD >160GB

Fique de bem com esses: HDs grandes (160 Gigas ou mais) e telas de 10 polegadas

Case com esses: Tem placa de vídeo Nvidia Íon

CINÉFILOS DE PLANTÃO - CUIDADO!

Para quem tem a intenção de aproveitar seu NET com seus filmes preferidos temos alguns pontos de atenção. Os Netbooks não possuem drive de CD/DVD, assim colocar seu DVD a rodar somente com drive externo, mas não recomendamos este processo, pois além de onerar o investimento inicial, acaba criando um Netstein (mistura de Netbook com Frankstein. Entendeu? Não foi boa? Não? Ta bom, esquece...), pendurando dispositivos em um equipamento que nasceu para te dar mobilidade.

De toda forma você pode simplesmente baixar seus filmes, transferir por rede, por pen-drive, o que for. Uma vez dentro do seu HD os problemas não terminam. Ver um filme pode se tornar uma ação de castigo para seus olhos e sua paciência ser não tomar os devidos cuidados:

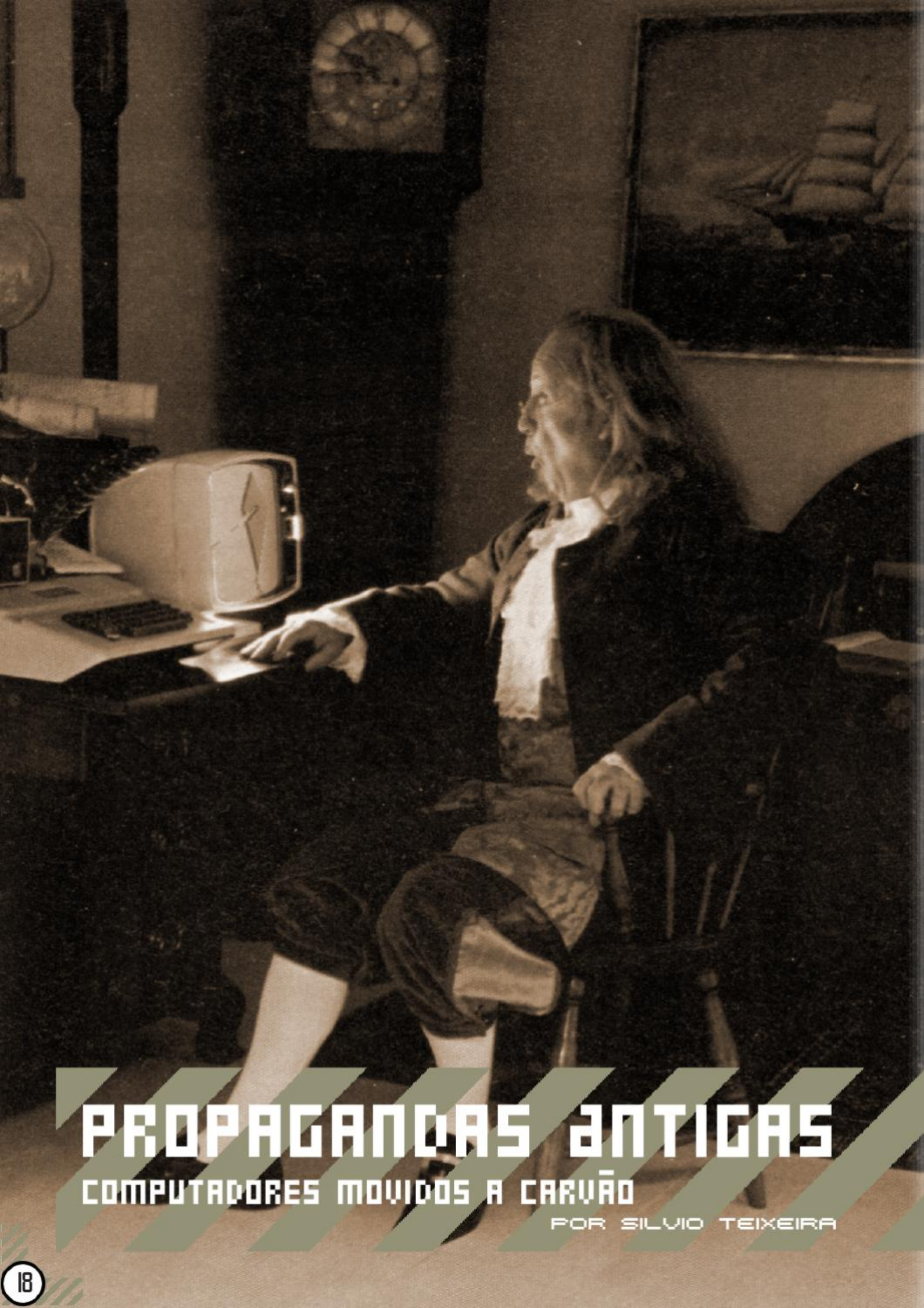
- Os NetBooks do Grupo "Celular" não se prestam para isso, esqueça-os para este propósito

- Os do grupo 32 Bits (Não, eles não tem de fato 32 Bits), podem servir sim, mas você precisa ter certeza de que tem instalado um bom pacote de codecs e de preferência fuja do Vista comedor de memória, prefira o bom e velho XP ou o novo e surpreendente Windows 7.

- Os do grupo "Tudo de bom", são tudo de bom para ver seus filmes sim, com hardware adequado (placa de vídeo) sofwares adequados, você poderá ver seus filmes sem travamento. Agora não vai querer ficar rodando outras coisas junto também, que ai já é forçar a amizade. Afinal, quer ver filmes, fica vendo filmes, se quer fazer tudo ao mesmo tempo um netbook não é a melhor opção!

Você tem duvida se o seu net roda um determinado jogo?

Vá em **http://www.gameloft.com/netbook-games/** escolha o jogo e espere o sistema testar sua máquina. O site faz todos os testes em seu hardware e informa se sua máquina pode rodar o jogo escolhido economizando sua grana e muita dor de cabeça.



PROPAGANDAS ANTIGAS

COMPUTADORES MOVIDOS A CARVÃO

POR SILVIO TEIXEIRA

Não é de hoje que somos inundados por todos os lados com anúncios que disputam nossa atenção e querem nosso rico dinheirinho. Para isso os apelos publicitários buscam encontrar o que o cliente potencial tem como valor para sua vida pessoal ou profissional. A seção "guaraná com rolha" foi buscar para você o que rolava nos idos de mil novecentos e não era nascido da vida (ok, eu era) em termos de propagandas sobre os recém chegados micro-computadores.

Sob o ponto de vista de computadores que podiam ser adquiridos por qualquer pessoa devido a terem preço e distribuição acessível, podemos dividir o montante de duas maneiras: pelo fabricante e pelo distribuidor nacional.

Apesar de termos diversos outros computadores "avulsos" ou em grupos "pingados", é possível classificar as quatro principais famílias de fabricantes da época da seguinte maneira:

- SINCLAIR:
TK82, TK85, TK90X, NE Z80, CP200
- MSX:
EXPERT E HOTBIT
- APPLE:
APPLE IIC, MC4000, TK2000, TK3000
- TRS:
CP300, CP400, CP500, JR SYSDATA

Em se tratando de distribuidor nacional quem mais fez barulho nessa época foram as empresas Prológica (NE Z80, CP200, CP300, CP400 e CP500) e a Microdigital (TK82, TK85, TK90X, TK2000 e TK3000) e correndo por fora a Sharp (Hotbit) e Gradiente (Expert) que apesar de terem apenas um computador cada este era da MSX, um dos que mais contribuíram para a disseminação dos computadores como meio de entretenimento.

Os primeiros computadores voltados para o publico comum nem ao menos se pareciam com computadores, ao menos não aos de agora e claro, fisicamente falando, pois sua essência já era a mesma: você entra com os dados, ele bate estas informações e te apresenta o resultado, um princípio respeitado até hoje em dia.

Vamos dar uma espiada em algumas das propagandas que rolavam lá pelos idos dos anos 80 e que tentavam mostrar a nova maravilha da natureza, agora domesticada e ao dispor do cidadão comum:

Em 1982 o TK82(o número não tinha uma relação direta com o ano) tentava impressionar seu publico com a presença da "impressora" que tinha apenas 32 colunas, qualquer coisa parecida com as impressoras que atualmente são usadas quando você paga alguma coisa com cartão de crédito. Além disto, o nome Microsoft já era usado para "dar peso" à propaganda.

Lançado no final de 82, o CP200 não tinha pretensões enormes, sabia que não poderia competir em um patamar corporativo, por isso mesmo tratava de tentar mostrar como era versátil, podendo ser utilizado para orçamento familiar, para entretenimento, para o estudo e trabalho, afinal isso era resultado da "Alta evolução tecnológica!" e as pessoas estavam fascinadas pela possibilidade de poderem comprar tecnologia, coisa que até então só mesmo em filmes tipo "O túnel do tempo" (Eca)

Mais um filhote do ano de 1982, o único representante da empresa Sysdata optou por mostrar um pouco de suas telas para que o público pudesse ter uma idéia do que esperar do seu computador, sem deixar de lado o atrativo financeiro e o aplique de sempre "Ele é o mais completo microcomputador de sua geração" "O microcomputador de menor preço do mercado". Com estes argumentos de casas Bahia, o melhor e por menor preço, quem não compraria?

Em 1983, a microdigital, que fora fundada apenas dois anos antes, já era uma "potência" na área da microinformática pessoal e seu lançamento era de encher os olhos! O TK85 era inovador no seu design e seus 16K de RAM eram suficientes para armazenar muitas e muitas linhas da linguagem Basic. Detalhe para "Som Opcional" e Função especial "High Speed". Claro que não tinha monitor, mouse, Hd, nada! Não tinha nada e a gente era feliz. E tinha de ser mesmo, pois estávamos saindo do TK83 que ainda tinha teclado de membrana... Você não faz idéia do que era digitar naquilo...

1983 também foi o ano da Prológica colocar seu CP300 no mercado, e seu ponto de atração era mostrar a quantidade de dispositivos acessórios poderiam ser colocados no seu computador. Ele poderia ser ligado a muita coisa, mas naturalmente não vinha com nada. Além disso, reforçava que era o "único" com 64K de memória sem a necessidade de expansão, ou seja, já se mostrava que memória era um dos componentes mais importantes. A frase final é interessante: "Os outros não fazem o que ele faz pelo preço que ele cobra", ou seja, começou ai a enganação, você não diz que ele é bom, apenas "parece" que está dizendo. Apenas diz que "neste" preço ele é o melhor, e como o preço era baixo, os outros eram mais caros, os outros eram melhores mas... eram de outro preço. Espertinhos!

Em 1984 o TK2000 finalmente nos deu um teclado decente. A propaganda apelava para a possibilidade de ter seu computador "a cores" tomando o cuidado para garantir que o leitor captasse a mensagem "não é caro". No final do ano a Microdigital lança uma nova propaganda por conta da possibilidade de utilizar o programa "mais famoso do mundo". Era a Microsoft atacando em uma planilha pré-Excel.

Em 85, o TK90x usava como seu principal marketing o fato de ter uma grande variedade de software. "...o único que merece a classificação de Software Machine!" Que diabo de classificação é essa? Quem a deu? O que significa? Nada. Nada vezes nada! No entanto pegava qualquer leigo pelo cangote.

No ano de 1982 o grande (grande mesmo) CP500 chamava a atenção por ter o próprio monitor embutido com o gabinete e o teclado, a propaganda focava muito mais o publico corporativo de pequeno e médio porte, deixando claro que era uma máquina de muito poder, afinal era voltado até para "cientistas". Já em 84 notamos uma mudança no estilo da propaganda, mais light, que grifava muito o fato de possuir DOIS drives de disquetes (olha a pirataria aí!), e uma vez mais faziam questão da velha frase: "Custa 30% menos que qualquer configuração semelhante", ou seja, faz parecer que é 30% mais barato, mas mais barato do que o quê? O que pode ser considerado "configuração semelhante"? Golpe publicitário.

No finalzinho de 85 a família MSX chegou com o Hotbit, e assim como aconteceu com outros micros, o foco da propaganda foi deixar claro que este é um computador que qualquer um pode usar, não mais voltado apenas para cientistas e especialistas, mas para quem quiser se aventurar. É a primeira propaganda a colocar um joystick em destaque para deixar claro que o entretenimento era um dos focos da máquina.

Apesar de ter sido lançado no mesmo ano do Hotbit, o Expert demorou um pouquinho mais para aparecer nas lojas, mas quando apareceu virou o sonho de consumo da população ligada à tecnologia, eu sei bem, foi meu sonho na época, e quando comprei o meu Expert na falecida Mesbla... Foi um dos momentos que só posso comparar ao nascimento da minha filha (exageradoooo). O micro era um tesão! Era tudo que se poderia querer na época, com entrada dupla para cartucho, drive de 3,5 polegadas, um joystick muito superior aos existentes no mercado, e jogos, muitos e ótimos jogos. A aparência era a alma da propaganda, ela alcançava os objetivos por si mesma, por isso enormes imagens e letrinhas miúdas para não competir. Era o cara!

Para o ano de 85 este era um computador feio. Já que não se poderia ganhar pela estética então vamos apelar: "Disparado o mais avançado"; "O único em sua categoria que roda bláblablá"; "Maior sucesso de vendas"; "Oito anos de vantagem", frases de impacto, mas que não tinham qualquer embasamento. Apenas técnicas de marketing que funcionam até hoje na mente da maioria influenciável. Não era de qualquer forma um microcomputador ruim não, mas pela propaganda até parece que estamos falando do Deep Blue.

Não se pode negar que 1985 foi um ano de grandes investimentos na área de computadores pessoais, e o CP400 também é deste ano. Neste caso a Prológica decidiu abrir o verbo, sua propaganda era bastante prolixa buscando passar um grande numero de informação e dados técnicos. Afinal dentro do mar de lançamentos estava cada vez mais difícil convencer os compradores a se decidirem por esta ou outra marca, ainda mais quando a maior diferença que a maioria deles tinha estava na parte física e não no potencial técnico, logo leva o cliente quem grita mais alto.

A propaganda sempre foi a alma do negócio, e ainda que seja em parte manipulativa ela cumpre seu papel. Grandes produtos sem o devido marketing amargaram o ostracismo até sua derrocada, enquanto outros conseguiram lugar ao sol sem contarem com tanta qualificação. Quando falamos de computador a propaganda luta contra o tempo, precisa vender antes que ele fique ultrapassado e isto acontece cada dia mais rápido. No entanto nenhum hardware nasce ultrapassado. Em algum momento todos estes computadores foram top de linha, antes de se tornarem peças de museu. De fato o que faz um computador ficar obsoleto é o desenvolvimento de softwares cada vez mais avançados, e dentre estes, os games, o tipo de software que mais solicita de uma máquina. Eu não acho nada disso ruim não, enquanto os amantes de games para consoles me zoam porque a nova placa de vídeo que saiu no mês passado já está ultrapassada eu acho isso ótimo, significa que ela vai cair de preço. Se nada disso acontecesse estaríamos ainda pagando 3000 reais por computadores similares a desta matéria. Deixe a evolução fazer sua parte e que os avançados computadores que hoje eu não posso comprar fiquem obsoletos rapidamente, assim eu posso ter uma máquina de ponta, de ponta de estoque, mas de ponta.

Eu lembro como se fosse ontem, mas era o ano de 2001, do grande alarde que se fazia na expectativa de um equipamento revolucionário que estaria sendo guardado a sete chaves. Diversos medalhões estavam envolvidos direta ou indiretamente. Por não ter um "nome", ele era designado apenas como "IT" (coisa). Posteriormente veio o lançamento do Segway, uma espécie de patinete elétrica, que se movimenta com a inclinação do corpo do "motorista". Foi uma grande decepção para o público em geral.

Agora uma nova comoção se dirigiu para o lançamento da apple, o IPad, e se a decepção não foi na mesma proporção também ficou muito longe de corresponder as expectativas do mundo tech. Entre gregos e troianos vou tentar ficar neutro e apresentar o aparelho com todas suas características, positivas ou negativas, e você decide por si mesmo, ok?

Dissecando o novo Gadget da Apple

POR SILVIO TEIXEIRA

O BOM

- Até hoje os livros digitais não pegaram. Seja por seu preço ainda elevado, seja por ser um produto exclusivo a leitura, e se o brasileiro não gosta de ler nem em livros de papel tradicional que dirá assim. No entanto com o Ipad a leitura digital pode receber finalmente um real avanço, visto que é apenas uma das funções deste multi equipamento, com tela colorida e muito nítida, coloca os atuais e-reader para comer poeira, ainda que o sistema e-ink possa ser ainda uma vantagem dos e-readers tradicionais.

- Tem sistema multitoque, assim como o iphone, ou seja, suporta comandos com mais de um toque simultâneo na tela, o que possibilita incontáveis combinações. Você não terá problemas em clicar em Ctrl+c, Ctrl+v ou até mesmo o bom e velho Ctrl+Alt+Del, embora esperamos que não seja necessário usa-lo.

- A bateria tem duração para 10 horas, isto permitirá que você trabalhe com o aparelho o dia inteiro desconectado da tomada, com a liberdade que se espera deste tipo de equipamento. Em Stand By a promessa é de que a duração seja de um mês!

- Todos os aplicativos da App Store feitos para o iPhone são compatíveis com o iPad. O aparelho pode executá-los tanto na resolução padrão, apresentando uma imagem pequena na tela, quanto em tela cheia.

- Preocupação com o Meio Ambiente: Mostrando que o projeto teve uma preocupação com o uso de materiais poluentes o IPAD é livre de arsênio, de mercúrio e de retardantes de chamas a base de bromo (BFR-Free). Há um elevado número de componentes com possibilidade de reciclagem.

O MAU

- Uma coisa de cada vez: Infelizmente ele não é multitarefa, por mais estranho que possa parecer, essa função introduzida nos computadores na época dos 386, não está presente nos IPAD, ou você escuta musica ou lê, ou lê seu arquivo doc ou entra no msn. O que você acha disso?

- Eu te vejo você não me vê: Poderia ter uma câmera não? Celulares dos mais simples hoje em dia vêm com uma câmera, às vezes duas, poderia bem ter ao menos uma na frente para videoconferência ou algo assim, mas não tem.

- O teclado virtual é muito complicado de digitar com uma mão só (versão retrato) e não melhora na versão paisagem, mesmo se colocar em cima de uma mesa, pois ele não tem a base emborrachada, mas sim levemente côncava, o que faz com que ele não fique parado ao digitar mas girando dependendo onde bate.

- Flash, só a memória ou o super-herói: Assim como o Iphone, ele não tem suporte a tecnologia Flash, preciso dizer a quantidade de sites que usam em parte a tecnologia flash? Inclua os bancos que atualmente também entraram nessa onde e verá que isto fará falta.

- USB o quê?: Não tem entrada USB, e isso deve falar por si só. Nada de colocar seu mouse, seu teclado ou qualquer periférico USB que você já tenha.

- Tela OLED: Se por um lado tem alto brilho, bom contraste e tudo mais ela não utiliza e-ink, sistema de tela que maioria dos e-reader usam, assim ler um livro na tela do Ipad causa o mesmo cansaço visual que tanto desagrada o publico quando precisa ler textos longos na tela do computador.

- Tem suporte a 3g sim, mas não para o nosso sistema e sim para o padrão MicroSIM, ou seja, por hora não temos qualquer operadora de telefonia que dê suporte a "este" 3G.

O FEIO

- Área (In)útil: Ok, ele tem uma área enorme, mas dentre ela você encontra uma borda que come muito do que se poderia ter e a utilidade dessa borda é para... para... bem, não tem utilidade, apenas para o aparelho ficar maior ainda do que já é.

- Tela é 4x3 e não widescreen: A tela dá uma impressão de que estamos em frente a uma boa e velha televisão CRT (a de tubão).

- Opera apenas com um sistema operacional que é uma variação do software do iPhone. Nada de colocar seu IE, Firefox ou Google Chrome.

OUTRAS CARACTERÍSTICAS

CPU: Fabricado pela Samsung especialmente para a Apple, 1GHz A4 SOC
Tela: 9.7 polegadas, 1024 x 786 (132 PPI), multitouch.
Ângulo de visão: 178º
Armazenamento: Existem três versões: 16GB, 32GB, e 64GB.
RAM: Não divulgado. Considere por hora que o iPad deva possuir mais RAM do que o iPhone 3GS (256MB).
Wireless: Conexões Wi-Fi 802.11a/b/g/n WiFi e Bluetooth 2.1. Existe ainda uma versão 3G (UMTS / HSDPA 850, 1900, 2100MHz e GSM / EDGE 850, 900, 1800, 1900MHz), mas por enquanto estará apenas disponível nos EUA
Outros: Possui bússola digital, acelerômetro, sensor de luz ambiente e AGPS onboard (apenas na versão 3G).

Portas: Conector de fone de ouvido, conector para dock, microfone e auto-falante embutido.
Bateria: Até 10 horas de navegação na internet por Wi-Fi, escutando música, ou assistindo filmes. Em Standby a duração deve ser de um mês.
Dimensões: 24,3cm x 19cm x 1,3cm
Peso: 680 gramas.

Preço: Entre U$499 e U$829 (versão mais barata e mais cara). Aqui no Brasil não há previsão de preço, muito embora o Jay (nosso editor da Press Start!) jura que será 960 reais AQUI. Acho que ele sabe muito de design, porém pouco de conversão dólar x reais * Impostos.

Suporta o iWork, pacote de aplicativos da Apple que compete com o Office da Microsoft, diga-se de passagem se comporta muito bem e é mais rápido na hora de iniciar os aplicativos, além de ser compatível com a família Gates.

"Há espaço para uma categoria entre o Smartphone e o Notebook. E precisávamos criar algo melhor do que um Netbook" Steve Jobs

É fato que alguns produtos levam um tempo para "pegar no tranco". Depois de algumas revisões, alterações de software e de hardware é que realmente podemos tirar o melhor de cada um. Os videogames são exemplos claros disto, e o próprio Iphone quando saiu também teve de caminhar muito para conquistar o status de ser realmente um produto de ponta como hoje é. No entanto o fato de ser Apple não é obrigatoriamente um sinônimo de que o produto será um sucesso. A história nos mostra isso. A Apple, por exemplo, lançou em 1996 um dos seus grandes fracassos que passou quase despercebido do grande público, o videogame Pippin. Produzido em parceria com a Bandai saiu de cena tão rápido quanto entrou em uma competição que sequer aconteceu na época contra o então recém chegado Playstation One.

O mesmo aconteceu com o Newton, um excelente computador de bolso que tinha recursos muito bons para o ano de 93, porém seu tamanho exagerado contribuiu para que fosse sufocado por outros equipamentos similares. Só nos resta esperar que o IPAD não seja um novo exemplo desta série de Gadgets mal sucedidos lançados pela Apple.

Em matéria de jogos não dá nem para abrir um tópico sobre isso, apesar da demonstração feita com o jogo "Need for speed shift", da Electronic Arts, ficamos apenas com a impressão de que o aparelho tem potencial, os controles sensíveis a movimento e a tela sensível sendo utilizada em conjunto podem dar um extra aos games, mas até aí nada de novo, nada que a gente já não estivesse acostumado no mercado de portáteis, salvo pelo tamanho da tela.

Apesar de tentar ficar imparcial não posso deixar de perceber as semelhanças deste novo Gadget com um pato. O pato não anda bem, mas anda, não voa bem, mas voa, não nada bem, mas nada... Entenderam?

Fones De ouvido

Seu Home Theatro Pessoal

POR SILVIO TEIXEIRA

Dentre todo o hardware destinado para computador, um dos mais injustiçados e jogados para segundo plano na hora de destinar sua grana são os fones de ouvido. Diversas vezes já escutei pessoas dizendo que não gastariam mais do que meia dúzia de reais com um fone, que prefere comprar um baratinho e quando estragar comprarão outro (isso vale também para os pobres mouses). Se você é uma destas pessoas então é talvez nem tenha percebido que os fones de ouvido passaram por uma verdadeira revolução e hoje deixaram de ser meras caixinhas de abelhas e conseguem reproduzir um som tão cristalino quanto os melhores aparelhos profissionais, assim como isolar o ruído externo para que possa escutar com alta fidelidade mesmo em um volume seguro para seus tímpanos, independente do barulho que está no ambiente em que você está inserido.

Um dos principais motivos para que as pessoas não aceitem gastar seus preciosos e suados reais com um fone mais caro é que apesar da enorme diversidade de modelos, não é possível abri-lo para ficar testando um a um, analisar a diferença, sentir como o som fica com este ou aquele, pois ficam todos lacrados. Outro problema está na aparência física, visto que externamente temos modelos praticamente idênticos que são excelentes e outros que são verdadeiras cumbucas de marimbondos grudadas nas nossas orelhas, e isso ninguém quer.

Como saber qual o bom, como saber qual a diferença e se vale a pena pagar tanto a mais. As especificações na parte traseira que alguns trazem são verdadeiros desafios voltados para técnicos especializados e com um teste de visão em dia. Letrinhas feitas para confundir até mesmo um bom atendente de farmácia de tão miúdas e complicadas. Então quem poderá nos salvar? Considerando que o Chapolin colorado já se aposentou a PS fez mais que apenas ler as analises dos fabricantes e traduzi-las para uma linguagem acessível, nós testamos algumas das principais marcas e trazemos para você o resultado. Acompanhe com a gente!

O TIPO CERTO PARA O SEU OUVIDO!

Um tempo atrás eu comprei um N95 8G, excelente celular, e uma das máximas sobre fones de ouvido é que os fones originais dos aparelhos de qualidade são sempre ótimas opções, no entanto como toda regra tem sua exceção eu não consigo usar o fone deste belíssimo celular, A sorte é que eu não o comprei(os fones), ou certamente tentaria cortar os pulsos. O que acontece nem é nada a ver com a qualidade de som, que certamente é acima da média, no entanto por questões ergonômicas nem com fita crepe eu consigo manter este tipo de fone dentro do meu ouvido. Ele não fica, cai direto. Profundamente irritante! Então uma das coisas mais importantes de todas é ter certeza que o fone que você adquiriu se adapta bem ao seu ouvido, se consegue manter o fone desejado no lugar certo sem que isto te cause problemas de adaptação. Além disso, dependerá do uso que você quer dar para o fone, um ótimo fone de concha estilo DJ jamais pode não ser adequado para escutar musica no banco do ônibus de viagem, enfim, a decisão sempre será soberanamente sua.

Modelos de Fones de ouvido

Podemos dividir os fones de ouvidos em grupos pelas categorias abaixo:

Intra-auriculares (In-ear)

São colocados dentro do ouvido, e proporcionam um isolamento acústico com o ambiente externo que vai do razoável ao integral. Indicado para quando você quer escutar e esquecer-se do mundo, mas cuidado em sair andando com ele pela rua, sério, é como se você fosse uma pessoa completamente surda para o ambiente.

Earbud

Geralmente baratos, geralmente de baixa qualidade, são pequenos, mas tem o incomodo de não serem nem dentro do ouvido nem fora, então você fica socando o coitado para dentro do seu ouvido e ele fica escapando. Alguns modelos buscam ser mais confortáveis, e como não isolam o ruído externo dá tranqüilo para usar estes na rua e no trabalho, desde que você possa ouvir música no seu trabalho claro.

Supra-auriculares (Headsets)

Sabe aqueles fones grandões, estilo almofada, que os DJs usam? É, são estes. Neste modelo temos preços e qualidade para todos os gostos, e também ergonomia que vai do nada confortável para o show de bola, fique atento.

Headsets com microfone

Ideal para quem, além de ouvir música, usa o computador para conversar por VoIP ou faz uso da webcam. Quem joga prefere estes naturalmente para poder se comunicar com seu clã enquanto prepara um headshoot naquele newbie safado. Para trabalho em call Center usa-se um deste modelo, porém com fone de um lado só para que o atendente possa ouvir o cliente e o seu ambiente de trabalho simultaneamente.

Headsets wireless

É a nova moda, porém ainda com poucos e caros modelos, não permite uma grande gama de opções. Funcionam com infravermelho ou Bluetooth. Ideal para quem vive quebrando o fio do seu fone na hora de enrolar para guardar.

Especificações Técnicas

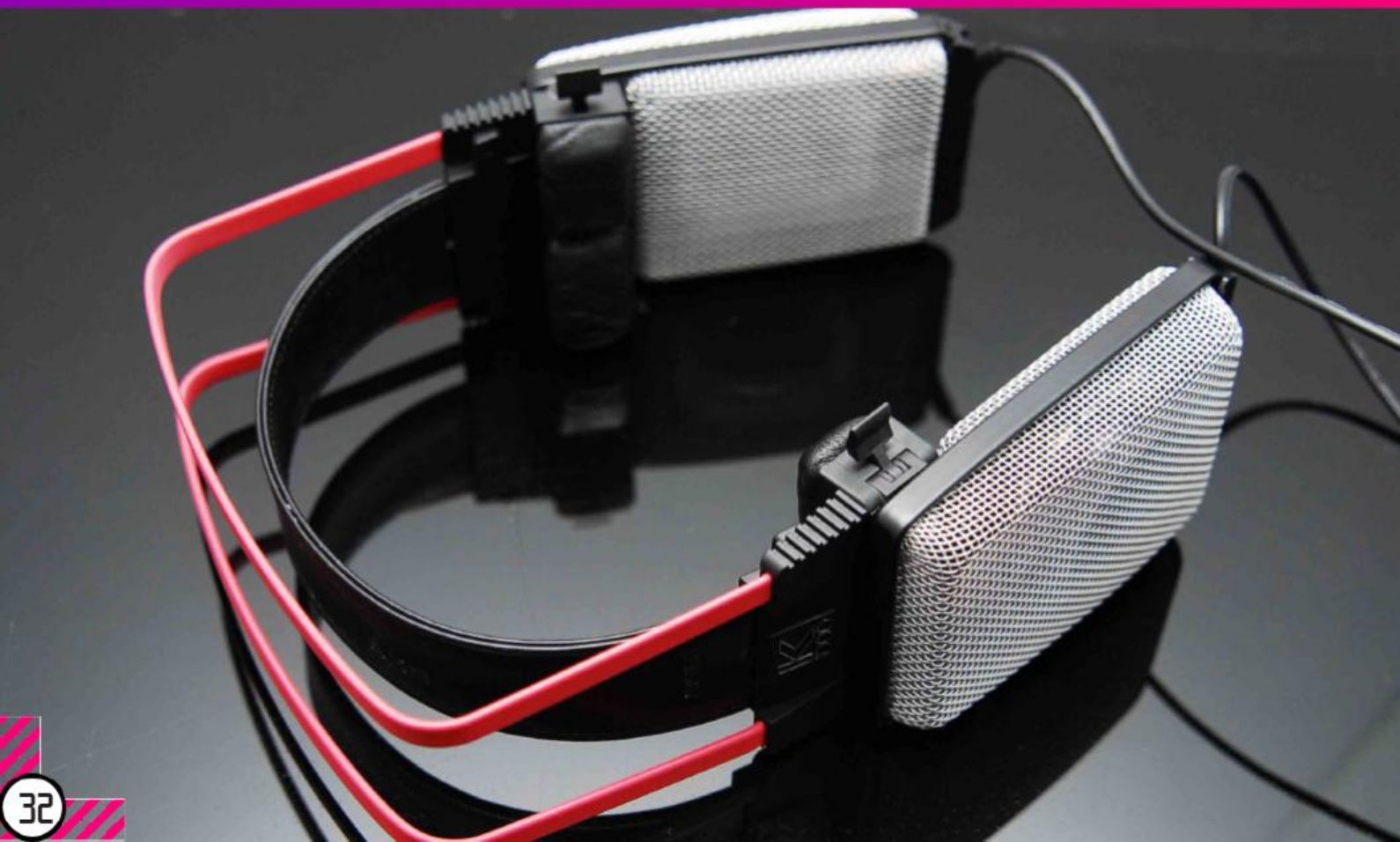
Geralmente na parte posterior da embalagem encontramos um sem número de especificações técnicas, no entanto elas não são de tanta ajuda assim como pode parecer. Algumas delas só te deixarão mais confuso ainda. Claro que quanto maior a potência mais alto será o som, mas som alto não é sinônimo de qualidade sonora. Então seria a Impedância? A freqüência talvez?

Para tentar "desenhar" para você sem recorrer a qualquer palavreado tecnicista veja só esta comparação:

Fone Grado HP-2	Fone Hishi Modelo HD-IIA
Preço: 1400 dólares	Preço: 1,99 reais
Impedância: 32 Ohms	Impedância: 32 Ohms
Freqüência: 18Hz a 20khz	Freqüência: 20hz a 20khz

Conclusão: Não dá para olhar para olhar alguns dos indicadores como freqüência e impedância com cara de quem sabe muito e dizer para o vendedor: "-Vou levar este! Muito melhor! Este tem 32 Ohms de impedância!!!" Infelizmente, o valor de freqüência, de impedância e mesmo de potência pode não ter um significado relevante, pois o que precisamos é de fidelidade. Além disso, encontrei vários fones via Capitão Gancho com estes valores falsos.

Não estamos dizendo que as especificações técnicas não servem para nada, elas servem sim, mas você precisaria entender muito mais do que apenas o número isolado, precisa ser um bom conhecedor da área técnica, ou seja, para a maioria do povão, eles mais atrapalham que ajudam.



Centenas de fones estão sendo oferecidos ao consumidor, desde lojas especializadas até botecos de esquina, diversos modelos que na maioria das vezes se diferenciam apenas na parte física, o que não é pouca coisa, já que o fone de melhor qualidade, se não se adaptar perfeitamente ao seu ouvido terá um resultado muito próximo aos fones de mais baixa qualidade.

Não sendo possível falar de todos os fones, elegemos alguns modelos para que você possa aguçar o seu senso crítico na próxima vez que se defrontar com este dilema auditivo.

PHILIPS TURBO BASS SHE7750/00

Poderia dizer que este fone usa imã de neodímio e fio CCAW de alta qualidade, mas como já disse que nosso foco não é ser tecnicista digo o seguinte, este é um dos melhores fones que já coloquei no ouvido, ainda mais se levarmos em conta a relação custo benefício. É bem barato e muito bom. Som grave, potente e com qualidade maaaas... Sempre tem um, mas. Este é um daqueles que não parou no meu ouvido. Coloco e saio caminhando e o safado teima em cair direto. Teste no seu ouvido, se ficar bem encaixado e não cair pode comprar sem medo de ser feliz. Manda Bem!

SONY MDR-AS300

Muito caro para o que faz, e o que faz nem sempre é bom. Apesar de ter um som bom, com boa fidelidade, ele aperta a cabeça, aperta o ouvido, muito desconfortável. A alça parece que vai cair. Enfim, conforto não é um ponto forte para ele. Ele é bonitão, isso é. Ele é meio estranho no formato, pois tem características de intra(tem uma parte que vai dentro do ouvido), earbud (tem a parte que fica colada na parte externa e supra (tem o lance de envolver a orelha). É Sony, então a durabilidade é fora de questão, mas... Dá pro Gasto!

NIXON FALCON BEANIE

Se você mora no sul do país ou apenas quer um fone bem estiloso para usar na noite, este modelo pode suprir sua necessidade com aquele toque de exclusividade. Construído pela Nixon este fone é parte integrante da touca que vem em diversos modelos. É difícil de encontrá-lo por aqui, mas com um pouco de habilidade dá para fazer um modelo parecido com o seu fone preferido não? É um fone de ouvido para quem não quer esquentar a cabeça com o assunto. Entenderam? Esquentar a cabeça... Não? Ok, esquece! Cai Fora!

Morotto waterproof audio bone conduction headphone

Esse nome longo serve para entregar o jogo por completo. Morito é o nome do tiozão que inventou o sistema, waterproof porque o fone é a prova d'agua e Bone Conduction porque ele tem um sistema inovador, ele não é colocado em cima de sua orelha nem enfiado dentro dela (com carinho claro) ele fica mais para frente, quase no osso do maxilar (veja a foto) parece estranho, mas é muito interessante e funciona através da condução das ondas sonoras pelo osso!! Estilo Jack Bauer saca? Aqueles microfonezinhos que eles usam presos numa fita na garganta? Pois é, mais ou menos assim. Se quiser arrasar no estilo, pode comprar. Agora, suas orelhas ficam livres para a entrada de todo o resto do ruído ambiente. Pois é, sempre tem um mas... Manda Bem!

Philips SHC-2000

Que tal o fone da foto ao lado? Bonitão né? Philips... Wireless... Está podendo hein! Na verdade não. Este fone foi uma decepção. Quase tudo que poderia falar sobre ele é ruim, a qualidade de som deixa a desejar, tem um chiadinho de fundo constante. A concha não é grande para cobrir toda a orelha que vai ficar dolorida com certeza. Além de ser muito abafado, pois não tem qualquer orifício para ventilação, e se você tiver dedos meio "Shrek" terá sérias dificuldades de mexer nos botões de volume e liga-desliga. Moral da história, guarde seu dinheiro. Cai Fora!

Sennheiser PXC 450

Este é um fone matador, e por diversos motivos, a qualidade de som é "totalmente excelente", seu design é ergonômico e muito bonito, mas suas qualidades não terminam por ai. Seu sistema de eliminação de ruídos externos é perfeito, contando com uma característica extra muito bem vinda que impede que o som "escape", assim mesmo em alto volume você não vai ficar incomodando ninguém. Ainda por cima é dobrável ocupando menos espaço na hora de guardar. Matador!

SteelSeries 5HV2

A SteelSeries é uma empresa voltada a produzir equipamentos para gamers profissionais e não deixa por menos neste fone de ouvido que tem um excelente acabamento. Este headset permite que o microfone seja completamente recolhido quando não estiver em uso, além de poder regular a sensibilidade de captação do microfone. Outra vantagem que dificilmente encontramos é que ele é totalmente desmontável, facilitando seu transporte. Acompanha uma placa de som USB que se liga ao fone. É caro, cerca de 500 reais, mas vale o investimento. Moral da história, manda bem demais! Matador!

Ideazon Banshee

Outra empresa voltada para equipamento gamer, este fone é uma excelente aquisição por diversos motivos. Começa pelo microfone que é modelo de lapela, daqueles que você prende a roupa e por isso totalmente separado do fone. O fone tem boa ventilação impedindo que você acabe com a orelha encharcada de suor depois de alguns minutos, claro que isso faz fugir um pouco de som, mas nada que prejudique a que está usando, no máximo incomodaria o seu colega do lado. O visual é muito bom e o ajuste automático permite que você fique com ele firme sem precisar se preocupar com regulagens de todos os lados. Ótima escolha. Manda Bem!

Philips SBC HP250

Um dos melhores fones que se pode adquirir sem precisar vender um rim, já que é possível encontrá-lo nas melhores lojas por menos de 50 reais. A qualidade dele é muito boa, e tem uma ergonomia adequada, ressaltando o fato de que as almofadas são de pano ao invés de couro o que evita que você fique com as orelhas pingando suor. Apesar de não ser um fone pesado ele é grande demais para passear na rua, fora isso é uma boa escolha. Dá pro gasto!

EDIFIER CD-6611

Este fone tem uma qualidade muito boa e um custo atrativo, por isso é figurinha carimbada em diversas em diversas Lan Houses, porém as conchas têm um sistema de movimento para todos os lados, teoricamente para permitir um melhor ajuste ergonômico. O lado ruim disso é que para evitar que fique frouxo o sistema de alça pressiona muito a cabeça, ajustando você consegue deixar ele nas posições "quase caindo" ou "credo, que dor de cabeça". Além disso, é reclamação recorrente do mau contato no controle de volume que fica no cabo. Cai Fora!

EDIFIER K580

Para se recuperar do fiasco do CD-6611 a Edifier lançou este modelo. Nele tudo parece ter sido melhorado; Nada de dor de cabeça, nada de calor excessivo, som com alta qualidade e microfone com alta sensibilidade. Não há qualquer motivo para deixar este excelente fone fora do carrinho de compras, a não ser talvez o seu preço, um tanto salgado para bolsos assalariados. Manda Bem!

SONY MDR-SA1000

Deixei este fone por ultimo de propósito. Esta bem, seu preço é salgado, na faixa dos 950 reais. No entanto ele vale cada real investido. A qualidade de som é um espetáculo, seu isolamento com o mundo exterior é perfeito. É agradável e confortável, e mesmo aumentando o volume não se percebe qualquer distorção. Talvez o único defeito se deva ao fato de que o isolamento acústico externo não é perfeito, alguém ao seu lado pode escutar parcialmente o som, e se você não estiver querendo incomodar a patroa que está dormindo isso pode ser um pequeno problema. Supremo!

SILENT DISCO

A grande novidade que vem chegando do Canadá e da Europa é a festa que está sendo conhecida como "Silent Disco". Agradando a gregos e troianos ela é a alegria para os vizinhos de algumas danceterias que decidiram aderir à inovação. A festa tem tudo que qualquer festa tem, de luzes piscando a DJs no comando, de bebidas a ambientes enfumaçados(ou não), no entanto algo muito diferente se faz ouvir, ou melhor, não se faz!

Na entrada da festa você recebe um par de fones de ouvido Wireless, e ao ligá-lo você "entra" na festa. O som é exclusivamente distribuído pelos fones. Com três canais diferentes você pode escolher qual das três "pistas de dança" vai querer curtir, ajustando o volume que mais lhe agrada. Além disso, se aquela morena maravilhosa está dando mole, basta tirar o fone e você está automaticamente em um ambiente silencioso para um bom bate papo, silencioso em parte, afinal ainda tem uma multidão pulando e gritando na pista de dança, o que deve ser uma imagem muito engraçada de se observar sem que se escute a música que embala a galera.

Aqui no Brasil a casa noturna "Dama de Ferro" no Rio de Janeiro aderiu ao Hit do momento e lançou o "Shh! Club Silêncio"., onde são distribuídos 208 fones para a galera, depois disso, só ficando no bar batendo papo com os garçons.

Entrevista:

GABRIEL TORRES

Gabriel Torres é indiscutivelmente o maior especialista em Hardware do país e conversou com a Press Start! em uma entrevista descontraída. O mentor por trás do Clube do Hardware nos falou como iniciou sua carreira, a importância dos estudos em sua vida bem como alguns dos problemas que enfrentou para chegar ao status que hoje alcançou. Autor de mais de 20 livros, Gabriel nos adiantou seu próximo trabalho e ainda mostrou que não é só de informática que sua praia é feita, pois é um apreciador dos games desde a época do Atari e na hora de curtir um bom game prefere console ao computador.

Equipe Press Enter!

Press Enter: Hoje sabemos que o nome Gabriel Torres é uma autoridade quando o assunto é informática. Como e quando foi que começou sua carreira?
Gabriel Torres: *Desde pequeno eu gostava de eletrônica, comprava revistas e montava circuitinhos. Em 1985 ganhei o meu primeiro computador no meu aniversário de 11 anos, um TK-85, e dois anos depois migrei para um Apple II, sempre estudando, sempre me aprofundando. Comecei profissionalmente consertando computadores Apple II, em 1991, primeiro para amigos e depois para amigos de amigos, depois colocando anúncio em jornal, finalmente migrei para PCs e deu no que deu.*

Press Enter: Então você deve seu sucesso aos seus amigos e os amigos de seus amigos?
Gabriel Torres: *Eu acho que o meu sucesso vem da soma de vários fatores. Os principais em minha opinião: ter vindo de uma família que estimula a leitura de livros; ter aprendido inglês; ter estudado em uma escola técnica em eletrônica.*

Quando eu era pequeno e minha mãe perguntava o que eu queria ser quando crescer eu dizia "homem da TELERJ"

Press Enter: Já que seu interesse por computadores vem da infância o quanto foi importante a educação que você recebeu? Seus pais viam futuro nesse garoto que gostava de circuitos eletrônicos, ou eles desejavam que você fosse um médico ou advogado?
Gabriel Torres: *Quando eu era pequeno e minha mãe perguntava o que eu queria ser quando crescer eu dizia "homem da TELERJ", técnicos que trabalhavam consertando o cabeamento telefônico do Rio de Janeiro; eu achava maneiro porque eles tinham um trailer cheio de ferramentas, para total desgosto da minha mãe. Meus pais são intelectuais e não são nada ligados à tecnologia.*

Um tio me deu de "herança" em 1987 uma caixa gigante cheia de revistas de eletrônica e componentes, sendo esta a única participação da minha família. Meus pais me deixaram completamente livre para eu escolher o que eu quisesse fazer, nunca houve qualquer tipo de pressão ou mesmo sugestão para eu ser médico, advogado ou o que fosse. O passo fundamental eu dei quando decidi estudar em uma escola técnica em eletrônica no 2º grau.

Press Enter: E Como nasceu o Clube do Hardware?
Gabriel Torres: *O embrião do Clube do Hardware nasceu em 1996 quando criei uma página pessoal no Geocities para divulgar o meu trabalho: cursos e, depois, livros. Quando comecei a escrever para o jornal O DIA (RJ) passei a colocar as minhas colunas no site e o negócio foi crescendo.*

Press Enter: Ainda escreve para alguma publicação que não digital?
Gabriel Torres: *Não.*

Press Enter: Quem visita o Clube do Hardware sabe da quantidade de testes desde Vga's, fontes, placa mãe, processadores entre outros periféricos. É impossível resistir à pergunta, como você consegue todas essa peças para seus testes?
Gabriel Torres: *A maioria dos fabricantes nos envia o material, em alguns casos eles nos deixam ficar com a peça o que é super importante no caso especialmente de placas de vídeo, onde precisamos testar novamente material "antigo" usando uma nova metodologia, em alguns casos eles nos pedem para enviar de volta.*

E várias peças nós compramos do nosso próprio bolso, como é o caso da maioria das fontes de alimentação "nacionais" que testamos. Importante lembrar que além das peças que testamos, precisamos sempre comprar peças para termos em nosso laboratório, bem como equipamentos para testes ,por exemplo, os equipamentos que usamos para testar fontes nos custou cerca de US$ 5.000. Muita gente pensa que somos "sortudos" de receber os últimos lançamentos "de graça", mas para mim as peças são "material de consumo interno", por assim dizer. Além disso, o recebimento de material é o mínimo que podemos exigir dos fabricantes que terão seu produto divulgado, gratuitamente.

Press Enter: Esses materiais que recebem, depois de usados, testados, batidos e ralados, vocês doam, vendem, ou brincam de boliche?
Gabriel Torres: *Um pouco de tudo. A maior parte eu dou para uma instituição de caridade aqui na minha cidade que monta computadores para população de baixa renda e os vende por preços simbólicos. Alguns eu vendo no eBay, pois eu moro nos Estados Unidos, para abater uma pequena parcela dos custos que temos, isto é, uso o dinheiro para comprar mais material. Os produtos que são testados no Brasil nós sorteamos entre nossos leitores.*

Press Enter: Você já trabalhou como jornalista, tem vários livros publicados e é o editor-chefe do Clube do Hardware, mesmo que em todos os seus trabalhos o tema seja informática, como é dividir tantas funções?
Gabriel Torres: *Realmente meu dia-a-dia é corrido, mas tento me organizar para conseguir fazer tudo o que eu quero e ainda ter tempo de tentar levar uma vida normal.*

Press Enter: Sua "vida normal" te ocupa com que tipo de hobby?
Gabriel Torres: *Eu assisto a muitos filmes, tento viajar pelo menos uma vez por mês. Mas no momento meus domingos estão sendo ocupados com o projeto de um aquário de quase 700 litros que eu estou montando.*

Press Enter: Quando é que veremos algo como "Gabriel Torres O impublicável no Clube do Hardware... E um pouco da minha vida privada" novamente? Qual foi sua intenção quando fez este blog?
Gabriel Torres: *Na realidade o que aconteceu foi o seguinte. Eu queria ter um blog no Clube do Hardware e o nosso sistema não tinha esta função. Então fiz essa experiência de postar algo no Blogspot. Vi que não fazia sentido termos um blog fora do Clube do Hardware, logo pedi, ou melhor, paguei ao nosso programador para fazer um blog integrado ao Clube do Hardware. Depois desse episódio onde eu taquei fogo no meu celular, eu já destruí um DVD player Gradiente D10 e um som Aiwa que ganhou direito a macumba em uma encruzilhada, dá uma pesquisada que vai descobrir. Eu quero postar mais coisas engraçadas e curiosas da minha vida, falta mesmo é tempo.*

Press Enter: Tempo para as coisas engraçadas ou para postar? Se quiser ver algo engraçado de verdade, é só olhar nosso contra-cheque.
Gabriel Torres: *Para postar, coisas engraçadas acontecem o tempo todo, como a história da mulher de 200 kg que ficou me perseguindo a noite toda numa boate.*

Press Enter: Você possui algum herói que te inspirou na sua carreira?
Gabriel Torres: *Alguns. Steve Wozniak, o cara que criou o Apple II, todo mundo só fala do Jobs, mas o gênio por trás da Apple é o Wozniak, não o Jobs. Bill Gates antes de ele entrar numa de querer dominar o mundo, se você ler o que ele fazia no início da carreira dele era impressionante. Laércio Vasconcelos, pelo pioneirismo de publicar livros em português sobre hardware. Tom Pabst, por ter criado o Tom's Hardware Guide e ter sido uma das primeiras pessoas a ganhar dinheiro com a Internet, em 1996.*

o time que saiu da Atari e criou a Activision são "os caras", porque deram uma "banana" para a Atari, até então jogos eram produzidos somente pelo fabricante do console.

Press Enter: E o Ralph Baer? Nolan Bushnell? Há algum herói no mundo dos jogos eletrônicos? Não vale o Mario.
Gabriel Torres: *Meu amigo, eu sou do tempo do Pacman, herói era o carinha do Pitfall! Portanto o time que saiu da Atari e criou a Activision são "os caras", porque deram uma "banana" para a Atari, até então jogos eram produzidos somente pelo fabricante do console. Tem um documentário excelente sobre a história dos videogames chamado "Video Game Invasion", procurem assistir, é demais e explica a importância deles e da Activison para o mercado.*

Press Enter: Você possui vários livros publicados, e o mais recente é Redes de Computadores, o que te levou a escrever tantas "bíblias" do mundo da informática?
Gabriel Torres: *Eu achava que havia uma lacuna no mercado em termos de livros técnicos sobre informática. Os bons livros eram publicados em inglês, mas a maioria das pessoas não lê inglês. Os livros publicados em português de autores estrangeiros eram publicados defasados e não adaptados à nossa realidade, fora os inúmeros erros de tradução. E os livros*

de autores nacionais não cobriam, no meu ponto de vista, todos os assuntos que eu achava que deveriam cobrir, bem como não era, em minha opinião, tão fáceis de serem lidos. Além, é claro, de eu conseguir uma abrangência maior do que se tivesse dando aulas, que é o que eu fazia antes de escrever livros.

Press Enter: Hoje qual sua visão sobre o mercado de livros na área de informática? Há muito que melhorar?
Gabriel Torres: *Com certeza. O mercado continua inundado de livros com problemas de tradução/adaptação e poucas editoras valorizam autores nacionais.*

Press Enter: Você já tem alguma coisa em mente sobre sua próxima obra?
Gabriel Torres: *Tenho sim, e já estou trabalhando nela, por falar nisso. Será um livro sobre como montar um PC, atualizado é claro.*

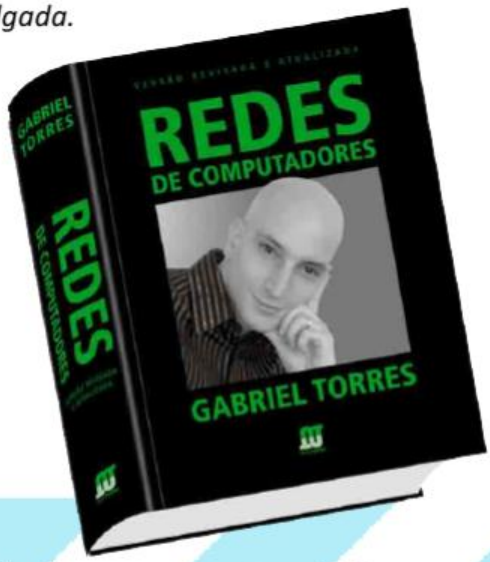
Press Enter: Sabemos que você teve um problema com sua antiga editora, e isso pode ser visto no site Vítimas da Axcel. O tão quanto foi problemática essa relação?
Gabriel Torres: *Simples. Eles não me pagavam e os contratos que eu tinha com eles davam a eles a propriedade dos meus livros. Então tive de batalhar na justiça para conseguir reaver a propriedade dos meus textos para publicar novas edições dos meus livros (o que eu consegui) e os meus royalties atrasados. Infelizmente dado à enorme dívida, mais de R$ 2 milhões em valores corrigidos, a editora fechou as portas e os sócios sumiram do mapa, estou agora tentando localizar o paradeiro desses trambiqueiros, daí criei esse site.*

Press Enter: E como era o período quando você exercia a função de professor? Sente saudades?
Gabriel Torres: *Sim e não. Sinto saudades de ter um contato mais pessoal com meu público, mas dar aulas era uma trabalheira enorme (não era só questão da aula em si, tinha que preparar material, peças, etc., um grande desgaste físico.*

Press Enter: Gabriel, olhando o seu site sabemos que existem inúmeros testes com diferentes placas de vídeo. Visualizando a parte "Gamística" da coisa, você se interessa jogar no PC ou prefere um console?
Gabriel Torres: *Um console, sem sombra de dúvida. Eu trabalho na frente do computador o dia todo, quando resolvo jogar quero distância, literalmente, do computador. Em um console eu consigo jogar com qualidade similar e sentado no sofá, com som de seis canais, e com a minha mulher me trazendo um sanduichinho, ou seja, melhor conforto.*

Press Enter: Qual o estilo de jogo que você mais gosta? Há alguma franquia ou título favorito ou que você considera imortal?
Gabriel Torres: *Eu gosto mais de jogos de estratégia e aventura/RPG. No momento estou jogando Oblivion, quero terminar o Oblivion para começar o Fallout 3, ambos no PS3. Série imortal para mim é SimCity!*

Press Enter: Fora há informática, você tem alguma outra paixão?
Gabriel Torres: *Várias, as maiores no momento são treinar Taekwondo, sou faixa preta 3º Dan, e aquário de água salgada.*



Agora são algumas perguntas rápidas, responda sem pensar muito, um ping pong.

Videogames?
PS3

Xbox360 e Nintendo Wii?
Xbox360. Não gostei do conceito do Wii, mas parece que tem gente que gosta de ficar pulando na frente da TV.

Computadores?
Com um martelo do lado.

Bill Gates?
Queria ter 0,01% da fortuna dele!

Steven Paul Jobs?
"Garganta"

Gabriel Torres?
Esse cara aí é meio metido...

ATI ou Nvidia?
Aí você me quebra...

Algo que você nunca diria a ninguém?
E você quer que eu diga?

Um conselho?
Aprenda inglês.

PREVIEWS

The Secret World ---------- 43

The Settlers 7: Paths to a Kingdom ---------- 51

Diablo III ---------- 53

Starcraft II ---------- 61

REVIEWS

68 ---------- Starcraft

70 ---------- Sherlock Holmes VS Jack the Ripper

74 ---------- Torchlight

77 ---------- Dreamfall: The Longest Journey

Imagine se cada mito, teorias da conspiração e lendas urbanas fossem verdade.
Imagine se seu pior pesadelo criasse vida.
Imagine um mundo onde Vampiros procuram por sangue nos clubes noturnos de Londres, onde Lobisomens rastejam pelos esgotos de Seoul e Mortos-vivos caçam pessoas nas sombras de Nova York...

THE SECRET WORLD

Dias negros se aproximam...

POR JAY SANTANA

PLATAFORMA: PC/Xbox360
DESENVOLVIMENTO: Funcom
PUBLICAÇÃO: Funcom
GÊNERO: MMORPG
LANÇAMENTO: 2010

The Secret World, um MMO diferente de tudo que já se viu. Ok, eu imagino que você esteja incrédulo com essa afirmativa tão clichê nos dias de hoje, mas garanto que o que direi a seguir vai fazê-lo mudar de idéia. O Jogo não segue o padrão normal de jogos massivos e arrisca-se em um enredo adulto, repleto de mistérios, com localidades reais e puro misticismo contemporâneo. Não é o único jogo onde você vai encontrar Ocultismo, Demônios e lutas do bem contra o mal, mas aqui ele consegue ser retratado de uma forma cheia de cultura atual e, por que não dizer, até mesmo Pop?

Aqui, agora

Anunciado em 11 de Maio de 2007 por Ragnar Tornquist, Diretor Criativo da Funcom, empresa que já exibe ótimos títulos como Age of Conan e Dreamfall – The Longest Journey, o jogo que vem sendo elogiado e seguido por muitos fãs: The Secret World. Este é um titulo que promete mudanças, e a primeira delas tem a ver com o MMO em si. Como é de se esperar mundos Online sempre tiveram suas histórias fixadas em extensos ambientes medievais com duendezinhos, ogros e armaduras, certo? Neste caso não! Nada disso vai estar em The Secret World que promete ser o mais contemporâneo possível. Cidades reais como Londres, Nova York e Seul serão recriadas, mas não pense que estará diante de um "The Sims – Viagem a Transilvânia", por mais moderno que esse mundo seja, explorar mitologias antigas é parte forte da história-base do game, que se mantém focado na batalha entre o bem e o mal invisível aos olhos de pessoas comuns, mas que a cada dia vem crescendo em conflitos e números de guerreiros dos dois lados através dos tempos.

E não para por aí, O jogo terá inspiração de diversas lendas urbanas, ocultismo e a interação de diversas civilizações antigas bem como as cidades perdidas de Agartha e Atlantis que fortalecem ainda mais o fundo de mistério e escuridão do game. A idéia de viajar por entre o presente, passado e mundos paralelos é fascinante, e o uso de história real e fictícia em um único jogo promete esquentar as coisas ainda mais, além de deixar algumas pontas soltas para possíveis expansões.

A Invasão Negra

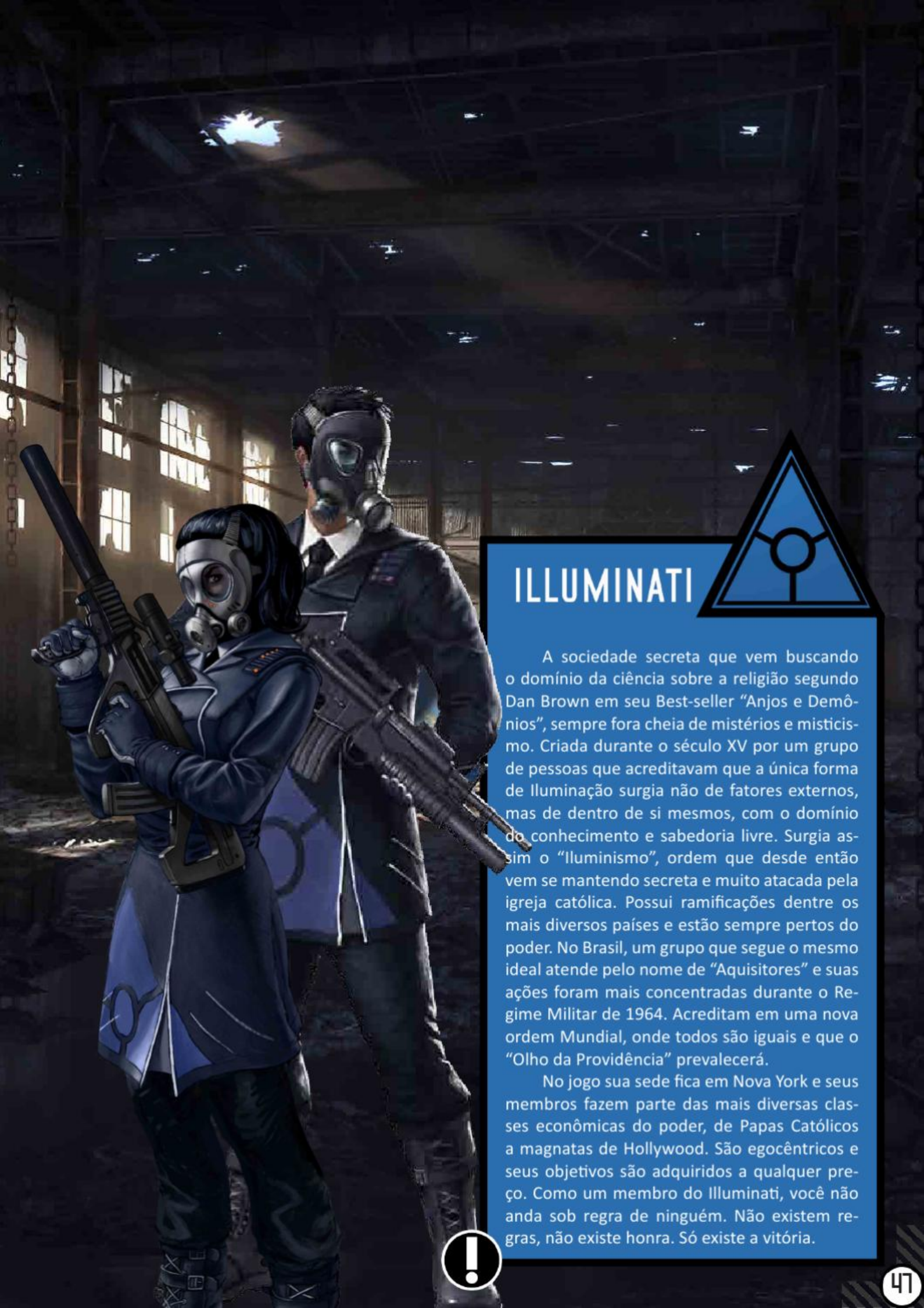
A escuridão não brinca em serviço em The Secret World. Muitas criaturas conhecidas vão dar as caras por aqui como Zombies, Vampiros e Demônios e seu personagem necessita ter poder de fogo equivalente. Shotguns, pistolas e katanas são um exemplo das armas que estarão disponíveis no game e sua customização promete ser o mais pessoal possível. Agora você me pergunta: Até que level meu personagem poderá chegar? A resposta é um direto no estôamgo: A nenhum! Este jogo não terá sistema de levels, muito menos classes. Isso é uma das muitas formas de se prevenir contra um grande mal que assola os jogos onlines de hoje, me refiro ao chamado "Level Griding", a arte irritante de elevar seu poder às alturas para assim subjugar os novos jogadores do Game. Neste sistema teremos para cada jogador, seja ele novato ou veterano, chances iguais durante a jogatina. Seu personagem irá aprender diversos poderes sobrenaturais que irão lhe auxiliar nas lutas contra os monstros do jogo e se a barra estiver ficando pesada, crie times com a ajuda de outros jogadores. Mas nada de pânico, TSW pode ser jogado totalmente solo se quiser, seja nas missões principais do enredo em suas dezenas de side-quests de caça aos monstros, nas investigação ou até em uma ou outra sabotagem.

Trindade Secreta

Assim que inicia sua conta e cria seu personagem, um teste de personalidade decidirá pra qual facção seu personagem irá. Existem ao todo três tipos: Os Templars, Os Illuminati e os Dragons. Saiba mais sobre elas:

TEMPLARS

Chamada inicialmente de A Ordem dos Pobres Cavaleiros de Cristo e do Templo de Salomão, era um grupo formado por membros da igreja católica, mais precisamente Monges sob rígidos votos de pobreza e castidade, enviados pelo Vaticano para manter a segurança dos Peregrinos e lutar ao lado dos cristãos na cidade de Jerusalém pelo Rei Baldwin IV da França, líder da primeira cruzada em 1096. Com sua Cruz de malta sob os mantos brancos e o símbolo de um cavalo montado por dois cavaleiros em seus escudos, mantinham sua sede no templo de Salomão e eram adversários a altura de qualquer afronta aos membros da igreja. A ordem se manteve próspera por mais de dois séculos, até que em 1312, o Papa Clemente V foi forçado pelo Rei Filipe IV a dar um fim aos Cavaleiros, devido ao seu alto custo e rituais de iniciação cheios de mistério. Iniciava a lenda da Ordem dos Templários, onde se acredita que alguns descendentes estejam vivos até hoje em segredo. Sua sede situa-se em Londres e são do tipo que queimariam uma cidade inteira para por suas mãos em um único demônio, sem que isso lhe tirasse o sono. Não perdem a oportunidade de usarem suas cruzes e seus poderes antigos



ILLUMINATI

A sociedade secreta que vem buscando o domínio da ciência sobre a religião segundo Dan Brown em seu Best-seller "Anjos e Demônios", sempre fora cheia de mistérios e misticismo. Criada durante o século XV por um grupo de pessoas que acreditavam que a única forma de Iluminação surgia não de fatores externos, mas de dentro de si mesmos, com o domínio do conhecimento e sabedoria livre. Surgia assim o "Iluminismo", ordem que desde então vem se mantendo secreta e muito atacada pela igreja católica. Possui ramificações dentre os mais diversos países e estão sempre pertos do poder. No Brasil, um grupo que segue o mesmo ideal atende pelo nome de "Aquisitores" e suas ações foram mais concentradas durante o Regime Militar de 1964. Acreditam em uma nova ordem Mundial, onde todos são iguais e que o "Olho da Providência" prevalecerá.

No jogo sua sede fica em Nova York e seus membros fazem parte das mais diversas classes econômicas do poder, de Papas Católicos a magnatas de Hollywood. São egocêntricos e seus objetivos são adquiridos a qualquer preço. Como um membro do Illuminati, você não anda sob regra de ninguém. Não existem regras, não existe honra. Só existe a vitória.

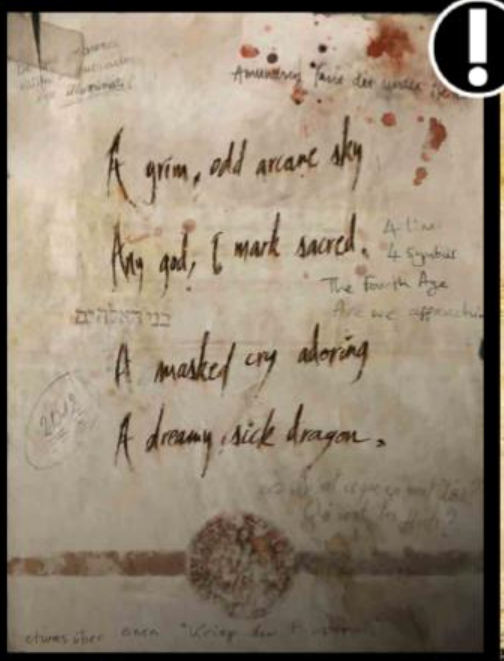
dragon

Manipuladores e conspiradores, os Dragões sobreviveram por milênios tramando esquemas que fizessem seus inimigos lutarem entre si. Desde o primeiro império bastava apenas um sussurro em um ouvido para que tudo acontecesse, das agressões sobre os Mongóis às viradas na maré da política, um assassinato planejado ou alianças cuidadosamente criadas ou despedaçadas. O mundo caminhava para a vontade paciente do imortal Dragão. Pouco se sabe sobre sua história e é isso o que os membros desejam. Enquanto sociedades se destroem, os Dragões esperam e respeitam o balanço de poder sobre o mundo, até que chegue o dia em que tudo estará a sua mercê e uma nova era surgirá. São invisíveis, porém persuasivos, silenciosos e sábios. São essas qualidade que fazem com que sejam facilmente subestimados, e que seus inimigos vivam para se arrepender, ou morram antes de ter a chance. Vivem em Seul e tomam uma medida neutra em relação às outras duas facções, agem com esquemas, espalham o caos, mas sabem ser pacientes.

Katanas e muita magia ancestral parece ser a escolha preferida dessa facção oriental.

Publicidade, a alma do negócio

Desde que fora divulgado em fase de produção, The Secret World foi bem intuitivo em suas propagandas. Pare para pensar: O que mais atrairia em um jogo cuja temática giraria em torno de mistérios até hoje insolúveis e inacreditavelmente interessantes? Acertou quem pensou em enigmas.



Em 2007, uma carta com um símbolo templário teria "vazado" pela internet afora. Nela existia várias citações em Espanhol, Norueguês, Frances, Alemão e Hebraico. Mas o mistério estava longe de ser tão simples. A cada descoberta outros enigmas iam se revelando através de site aleatórios, mas se sua coragem e perspicácia fossem fortes o suficiente, a recompensa era no mínimo interessante. Tudo acabava em um site em Java onde apareciam fotos, vídeos e algumas informações sobre o game. Existe também um contador que usa um sistema regressivo segundo um sistema numérico Hindu Árabe, e sua previsão de zerar está marcada para o dia 21/12/2012 ao meio dia. Acertou mais uma vez se você pensou no fim do calendário Maia e na data onde segundo essa antiga civilização será o fim do mundo como o conhecemos. Se é verdade ou não isso vai além do meu conhecimento, mas o que tudo indica é que seja o lançamento de alguma expansão ou evento durante o game, isso se não for tudo pros ares aqui na Terra, claro.

Como bom fã de um MMO tenho que admitir que esse jogo mexeu comigo. Se o prometido se cumprir, (não o fim do mundo, mas as promessas da Funcom) estamos diante de um clássico instantâneo. Vampiros, Lobisomens e todas inspirações macabras serão homenagedos nele, e a simplicidade para se acostumar com a jogabilidade talvez seja o fator principal para o Boom inicial. Aposto minhas fichas, meu crucifixo, minha Katana e meu livro de magias nisso. A bola de cristal não entra nessa aposta, tá?

A qual sociedade secreta você pertenceria?

Quer ter sentir o gostinho de se enquadrar em uma das facções? Então entre no site e clique no teste que será o mesmo do Game original e receba um convite para o Open Beta do game. Vejo você lá!

The Settlers 7: Paths to a Kingdom

POR SILVIO TEIXEIRA

PLATAFORMA: PC/MAC
DESENVOLVIMENTO: Blue Byte Software
PUBLICAÇÃO: Ubisoft
GÊNERO: RTS
LANÇAMENTO: 2010

Um dos maiores sucessos da empresa Blue Byte, The Settlers, está de volta, e desta vez as inovações são muitas. Boa parte disso se deve a uma engine 3d totalmente nova que permite um nível de detalhamento inédito nas imagens de aproximação, bem como o colorido estilizado das construções e personagens que dão um tom de contos de fadas, similar ao que entramos em animações como Shrek.

As enormes mudanças não vieram do nada, na maior parte são provenientes do toque mágico de Bruce Shelley, o co-fundador da Ensemble estúdios. Bruce participou do desenvolvimento de jogos como Civilization e Age of Empires, o cara não é fraco não.

Esqueça o sistema econômico utilizado anteriormente e que era uma reclamação constante dos jogadores, agora todos estes detalhes estão mais amarrados e dependentes. O ponto forte volta a ser a estratégia na pesquisa, saber o que pesquisar quando pesquisar cada coisa na hora certa é a chave para garantir um desenvolvimento rápido. Tenha claro quais seus objetivos e não perca tempo, pois seus inimigos não perdem, e como você começa o jogo cercado de outros povos neutros ou inimigos, é vital que ao menos você consiga se desenvolver mais rápido que eles, ou pode começar a implorar por alianças a custo de suas riquezas naturais.

Interessante também o fato do jogador não ficar atrelado as premissas básicas de vitória "destruir e dominar", pois você pode optar em seguir caminhos diferentes: o caminho militar, este sim é o do destruir e dominar, não precisa de maiores detalhes, elimine os fracos, alie-se com os fortes até ficar mais forte que eles, então elimine-os também; o caminho da ciência onde vale mais os seus avanços tecnológicos, e que eles aconteçam da maneira mais rápida, assim pesquisas e desenvolvimento são a chave para esta etapa; e o caminho do comércio onde suas preocupações passam longe das batalhas e das maravilhas tecnológicas, seu objetivo será vender, comprar, trocar, expandir seu negocio, garantir rotas econômicas, fazer dinheiro e comprar o mundo (o que é quase um destruir e dominar no fim das contas).

A localização do jogo tem base na Europa antiga, na época das navegações, quando as rotas para as Índias ou para a África determinavam as riquezas de alguns dos países mais poderosos. Ainda assim, para começar a jogar no modo single player você estará no pais fictício de Tandria com a princesa Zoe em uma missão que envolverá tudo que você precisa saber para tocar sua vida de conquistas na hora que o jogo realmente pegar fogo.

O jogo também trará ferramentas interessantes que permitirão a você customizar seu próprio castelo, personalizando torres, bandeiras, portões e toda sorte de ambientes, tal como a localização dos itens e quantidades de cada recurso, ou as condições de vitória para o jogo.

O jogo que tem previsão de lançamento agora para o mês de Março, certamente arrebatará uma nova legião de fiéis seguidores ávidos por games de estratégia. Settlers 7 não é um jogo de grandes inovações, ele aposta forte no fato de que os jogadores querem apenas mais desafio, com gráficos diferenciados e uma sistemática já reconhecidamente aprovada.

"VOCÊ DESCE AS ESCADAS. A ESCADARIA É MAL ILUMINADA E FEDE BASTANTE. A CADA DEGRAU QUE SEUS PÉS TOCAM, O CHEIRO DE MORTE SE INTENSIFICA, CAUSANDO-LHE NÁUSEAS. E SE NÃO FOSSE O BASTANTE, VOCÊ OUVE ALGUNS RUÍDOS ESTRANHOS, ESTALIDOS, TAL QUAL OSSOS FAZEM QUANDO SÃO QUEBRADOS POR ALGO BEM AFIADO. VOCÊ, INSTINTIVAMENTE, SACA A ESPADA E SE PREPARA PARA O PIOR. AO ATINGIR O FIM DA ESCADARIA E SENTIR DE FATO O CHEIRO DE MORTE NO AR, DIVISA ALGUMAS COISAS ESTRANHAS, PARA NÃO DIZER NEFASTAS: SARCÓFAGOS. VÁRIOS SARCÓFAGOS. ALGUNS ENTREABERTOS, COM APENAS UMA PEQUENA FRESTA DA PARTE INTERIOR A VISTA. PERTO DESSES SARCÓFAGOS, HÁ CASTIÇAIS GRANDES COM VELAS, AINDA ACESAS, QUE ILUMINAM O LOCAL. GRAÇAS A ESSA LUZ, VOCÊ NOTA POÇAS DE SANGUE - AINDA FRESCO - QUE RELUZEM ÀS CHAMAS DAS VELAS. DANDO ALGUNS PASSOS CAUTELOSOS, VOCÊ SE APROXIMA DOS SARCÓFAGOS E PERCEBE QUE AINDA HÁ UM DELES FECHADO."

"MALDITA CURIOSIDADE MÓRBIDA" - VOCÊ DIZ AO EMPURRAR A TAMPA QUE FAZ UM RUÍDO SEMELHANTE AO DE UM LEÃO FAMINTO.

"O CHEIRO PÚTRIDO, QUE JÁ ERA FORTE, FICA AINDA MAIS CONCENTRADO. SE É QUE ISSO ERA POSSÍVEL. AO DAR UMA BOA OLHA PARA DENTRO DO ESQUIFE DE PEDRA, VOCÊ AVISTA UM CORPO. NADA FORA DO COMUM... SE NÃO FOSSE POR UM DETALHE: ELE SE MEXIA. NO SUSTO, SUA REAÇÃO FOI PUXAR A ESPADA E ENCRAVAR COM FORÇA O SUFICIENTE PARA LASCAR UM BOM PEDAÇO DA PONTA ATÉ QUE UM TOQUE GELADO É SENTIDO EM SEU OMBRO. NOVAMENTE, PURO INSTINTO: GIROU O CORPO E GOLPEOU MAIS UM CADÁVER AMBULANTE. FINALMENTE SE DEU CONTA DO QUE ESTAVA ACONTECENDO... ZUMBIS. VOCÊ RODA SUA ESPADA, COMO SE GOSTASSE DAQUILO E DIZ, COM CERTA IRONIA:
- "A MORTE DEVE TER SENSO DE HUMOR".

O que acabou de ser narrado pode ser três minutos de Diablo. Se você esteve em Marte pelos últimos quinze anos, ou se você tem quinze anos de idade e ainda não conhece Diablo, eis aí a sua chance.

DIABLO!

POR LEON CLEVELAND

PLATAFORMA: **PC/MAC**
DESENVOLVIMENTO: **Blizzard Entertainment**
PUBLICAÇÃO: **Blizzard Entertainment**
GÊNERO: **RPG de ação**
LANÇAMENTO: **2011**

RPG CLÁSSICO E DIABÓLICO.

Diablo. Esse nome, com certeza faz você pensar "Já ouvi isso antes". Não, não é aquela moto vermelha caríssima do Road Rash. Estamos falando de uma das franquias mais famosas e bem-sucedidas da Blizzard Entertainment e um dos melhores RPGs já concebidos, fazendo deste, um dos games mais jogados deste e do século passado.

Basicamente, Diablo é um Action RPG (ou seja, nada de turnos, active time bars ou coisas do tipo) de visão isométrica, no qual o jogador, após escolher uma das classes ganha pontos experiência através da morte de criaturas infernais que habitam as dungeons ou áreas (conforme visto em Diablo II – explicado adiante). Depois de atingido determinado valor de experiência, o personagem avança um nível e dispõe de pontos para distribuir em algumas características, os stats, tornando assim seu personagem mais forte. Além disso, os monstros, às vezes, deixam cair equipamentos – mágicos ou não – que podem (vão por mim, serão) usados ou vendidos pelo jogador. Até aí você já deve ter dito: "Ah, nada de diferente". O que torna Diablo tão especial? Afinal, RPGs isométricos (visão por cima, meio "de lado") eram comuns até então, e com jogabilidade semelhante. A resposta é mais simples do que parece.

Diablo foi o precursor do gênero. Foi o primeiro game (que fique bem claro) que uniu, de forma harmoniosa e divertida, horror gótico, demônios, espadas e magia. Além da ambientação adulta, a história do game é, no mínimo, uma obra de arte. Some a isso uma trilha sonora que arrepia até o último pêlo do seu corpo – mesmo se você não os tiver – e toda uma preocupação com cores e design, justamente para reforçar o clima "dark" que Diablo tem. Ainda tem dúvidas?

No entanto, enaltecer um dos títulos mais famosos da Blizzard não é o foco dessa matéria. Nosso objetivo é apresentar cada um dos títulos lançados até agora e mostrar o motivo de tanto alarde com Diablo III. Apertem os cintos, prepare sua espada e seu estômago e seja bem vindo ao maldito mundo de Sanctuary.

HELLO MY FRIEND! STAY A WHILE AND LISTEN...

Lançado em 1996 para PC e Mac (e posteriormente portado para o PSX), Diablo coloca os jogadores na pele de um aventureiro, que de passagem por Tristam (vilarejo onde você começa o jogo), descobre que a cidade caiu sob a maldição de Diablo, um lorde infernal, que trouxe hordas de mortos-vivos e demônios do inferno junto com ele. Cabe ao jogador, descer pelas dungeons, recheadas de tesouros, monstros e armadilhas até encontrar e derrotar o grande vilão e enfim, libertar a cidade da maldição. Esse aventureiro pode pertencer a três classes, que serão descritas agora:

WARRIOR

O primeiro deles é o Warrior. Fortes e robustos como um touro e, graças a isso, se valem de armaduras pesadas e resistentes bem como de armas que já fazem você sentir dor só de olhar. O Warrior desce a mão nos esqueletos sem dó nem piedade. Além disso, pode aprender algumas magias, para facilitar a sua vida. Se você curte pancadaria desenfreada, sua escolha é o Warrior.

ROGUE

A segunda é a belíssima Rogue. Versatilidade é palavra-chave aqui. Em oposição ao Warrior, a Rogue prefere ficar mais distante dos inimigos, bombardeando-os com flechadas doloridas. Além disso, a integrante feminina pode abrir baús trancados e desarmar armadilhas. Completando o pacote "Versatilidade", a Rogue possui um nível de magia elevado, aprendendo mais magias que o Warrior, mas ficando atrás do Sorcerer.

SORCERER

Por fim, a terceira e última opção são os estudiosos do arcano, o Sorcerer. Inferior ao Warrior e Rogue no que tange atributos físicos, esse camarada se destaca pelo nível de magias, podendo aprender magias que nenhuma das outras duas classes poderia aprender. Mais tarde, em 1997, Diablo teria sua expansão lançada, a Hellfire, na qual duas side-quests foram adicionadas, além de uma nova classe, o Monk.

Tecnicamente falando, Diablo é sim um jogo excelente. Gráficos bons, com sprites bem detalhados (alguns itens, inclusive, fazem o personagem mudar), cenários bem desenhados e animações bem fluídas (descarte isso caso tenha jogado a versão de PSX), tudo isso é um reforço para o ar gótico e tenebroso encontrado em Diablo. Além disso, conforme dito anteriormente, a trilha sonora do jogo, sombria e capaz de colocar arrepios em partes onde você nunca imaginou que pudesse arrepiar, só completam uma obra tão bem arquitetada como Diablo.

Outro fator interessante do jogo é o replay. Após derrotar Diablo (e se surpreender com a origem e o final...) você habilita outra dificuldade: o Nightmare, que é capaz de dar muita dor de cabeça. E quando você acha que enfim, fez o impossível, após terminar o game nessa opção, você habilita o modo Hell, que te leva, literalmente, ao inferno.

RISE AGAIN, RED ONE!

Até 2000, muitas pessoas ainda jogavam Diablo. Por mais repetitivo que seja, Diablo tem seu charme, e isso é um fato. Mas, como tudo na vida, o que se repete em demais acaba cansando, por mais que você goste daquilo e isso não foi diferente com Diablo. Pensando nisso, a Blizzard lançou a continuação direta de Diablo, que na opinião desse que vos escreve, foi uma das melhores coisas já feitas pela empresa em questão. Nasceu enfim, Diablo II.

Novamente, Diablo está para acordar e você, player, deve pôr o vermelhão para dormir. O gameplay ainda mantém a mesma fórmula: RPG de ação, isométrico, bater, matar, pilhar, ganhar níveis e ficar mais forte, mas o que difere Diablo de Diablo II? Dessa vez, ao invés de três, são CINCO classes a serem escolhidas: O durão e cheio de músculos Barbarian que se vale de suas armas, ataques especiais e gritos de guerra para prevalecer em combate; a ligeira e versátil Amazon, que pode atacar à longa e curta distância, além de usar magias para auxílio; o campeão da justiça, Paladin que mostra aos oponentes a força da Luz Divina, através de ataques especiais bem fortes e auras de efeitos variados; a bela Sorceress, que através da magia atinge seus oponentes com fogo, frio e raio; e por fim, o mestre das artes das trevas, o Necromancer, que além de invocar poderosos aliados, utiliza magias baseadas em ossos e venenos. Uma coisa interessante a se notar nas classes é que cada uma possuí três árvores distintas de habilidades. Ao passar de nível, o jogador recebe um ponto de habilidade e assim, adquire novos talentos de combate, fortalecendo mais ainda o seu personagem.

Além das classes, Diablo II trazia mudanças no gameplay, como a possibilidade de correr (e consequentemente, uma barrinha de "Stamina" que indicava o quanto seu personagem corria), novos itens, sendo eles: pedras preciosas e runas, que são encaixadas em 'sockets' (slots encontrada em armas e armaduras) e conferem aos equipamentos propriedades como dano de fogo, gelo ou iluminação melhorada (!!!); antídotos, poções de descongelar, poções de stamina, bombas de gás venenoso, bombas explosivas e uma infinidade de armas novas. Há também, mais tarde, a possibilidade de combinar itens, fazendo jóias, runas e poções ainda mais poderosas.

Outra mudança significativa é como a história do jogo se desenvolve. Em Diablo I, a exploração era puramente focada em Tristam e a dungeon de lá. Já em Diablo II, a exploração é ampliada a cenários abertos como planícies, desertos, florestas e tundras, além é claro, das já conhecidas dungeons, que agora não se limitam a calabouços, sempre mudando de acordo com o lugar onde você está, como criptas, cavernas, covis e etc. A história está muito mais desenvolta e atraente, sendo dividida em quatro atos e cada um deles contem cinco ou seis missões, que devem ser completadas antes de passar para o próximo ato.

Em 2002, a Blizzard lança o pacote de expansão para Diablo II, intitulado Lord of Destrucion (alcunha de Baal, um dos irmãos de Diablo). A expansão implementou dois novos campeões: A belíssima e mortal Assassin que usa golpes de Katare e outras garras como armas se valendo das artes marciais e do uso de armadilhas para se defender; e o escolhido da Natureza, o Druid que podia se transformar em um veloz Lobisomem ou num poderoso Meio-Urso, além de chamar criaturas da natureza para dar suporte ou invocar os poderes mais destrutivos da Mãe-Terra, como terremotos, furacões e vulcões. As classes não foram as únicas mudanças: há mais um ato, que revela o verdadeiro final de Diablo II, levando os jogadores às geladas Tundras, lar dos Bárbaros. Outra adição são os itens exclusivos para as classes, que dão bônus aos atributos e algumas vezes às árvores de habilidade.

Novamente, anos se passariam e os players se cansariam do jogo. Precisavam de algo novo e moderno, e principalmente que fosse Diablo. Logo, a Blizzard ouviria aos seus súditos e assim...

WELCOME BACK TO SANCTUARY

Em 2008 fora revelado, enfim, o novo capítulo da saga do Senhor do Enxofre. Até então, pouco se sabe de Diablo III, fora o que tem sido revelado, aos poucos, no site. O gameplay, fator que consagrou a série, e até hoje atrai jogadores, se mantém a mesma, visão isométrica, mas isso poderá ser mudado, conforme visto em vídeos. O gráfico agora, bem trabalhado, é bonito e bem colorido, coisa que não agradou muito aos fãs mais xiitas. Outra coisa que deu um crédito de hype ao D3 foi a possibilidade de interação com o cenário. De acordo com os vídeos liberados, as crias do inferno poderão ser arremessadas nas paredes, quebrando-as, ou até mesmo podem ser jogadas num precipício, caso haja um.

Mas a grande surpresa está nas classes até agora liberadas. Exceto pelo Bárbaro, que já havia figurado em Diablo 2, todas são novas e pasmem, agora é possível escolher o sexo do personagem! Há os Witch Doctor, uma espécie de mago voodoo, capaz de amaldiçoar e praguejar, além de invocar uma estilosa barreira de mortos-vivos; os Monk, que esbanja talento, esmurrando inimigos com classe; e os Wizard, capaz de algumas peripécias com suas magias, tais quais atrasar projéteis e desintegrar (!!!). Houve também uma pegadinha de Primeiro de Abril, o Archivist.

BARBARIAN

Nossa montanha de músculos favorita. Os bárbaros se especializam em combate corpo-a-corpo, com seus corpos massivos e armas tão grandes que chegam a colocar medo só de serem vistas, além de, é claro, técnicas de combate uteis – como o Leap que permite que os grandalhões saltem de um ponto à outro, podendo chegar em combate em questão de segundos – e devastadores, como a o já tradicional Whirlwind.

MONK

Fortes, rápidos e o melhor de tudo, quase nunca usam armas. Os Monks, após treinos incessantes e árduos, tornaram-se mestres do combate marcial e usam skills poderosíssimas, como o Way of the Hundred Fists, (Caminho dos Cem Punhos) – uma barragem destruidora de socos – o Seven-Sided Strike, golpe que utiliza toda a velocidade do monge, fazendo com ele ataque em sete lados difrentes em um piscar de olhos. Além de ataques o monge também sabe defender-se como ninguém, principalmente com sua Impenetrable Defense, que é capaz de refletir projéteis.

WIZARD

Força Arcana aqui! Enquanto são fracos fisicamente, os Wizards preferem ficar mais atrás, disparando magias como Magic Missiles, Eletrocute e a apelona Desintegrate. Mas, nem só de destruição vivem os estudiosos do arcano. Eles também são capazes de lançar magias muito prestativas como Teleport e inovadora Slow Time, que cria um campo em volta do mago, capaz de retardar projéteis.

WITCHDOCTOR

Novidade em Diablo, o Witch Doctor – talvez – preencha o espaço deixado pelo Necromancer, mas faz isso de uma forma interessante. Além de magias capazes de horrorizar, confundir e adoecer grandes massas de inimigos, os Witch Doctors também são capazes de invocar pragas de gafanhotos, bombas de fogo e principalmente, mortos-vivos, sejam eles como aliados em combate ou sendo eles formando uma barreira (no sentido literal da palavra).

Outra mudança que deixou os jogadores bastante animados foi a notícia de que o mundo seria ABERTO, ou seja, nada de atos ou coisas do tipo, tudo explorado quando quiser e a hora que quiser. A única má notícia é que Diablo 3 está programado para ser lançado só no final de 2010, início de 2011. Para saber mais notícias do terceiro jogo da série, basta acessar o site oficial, www.diablo3.com, que possui vídeos das classes, previews, artworks e uma infinidade de teasers para enfartar todos os fãs.

CAI DIABLO, MEPHISTO, BAAL... E TYRAEL?!

Pois é. Ao que tudo indica, parece que Tyrael será uma peça (mais) importante em Diablo 3. Reparem nas capas anteriores: No primeiro jogo, a capa era encabeçada pelo próprio bichão que dá nome a série, em Diablo 2, Mephisto protagonizava a capa (e desenvolve um papel chave no jogo) e agora, em Diablo 3, quem é o garoto da capa: sim, seu arcanjo-mata-demônios favorito, Tyrael.

Não, isso não quer dizer que ele vá ser um chefão ou coisa do tipo, mas convenhamos, seria ou não formidável enfrentar o anjo mais badass que você conhece no mano-a-mano? Nós da PS! Ficamos animados com a idéia.

"Hell, it's about time!"
—Tychus Findlay
STARCRAFT II
POR RAPHAEL FRANCK
PLATAFORMA: PC/MAC
DESENVOLVIMENTO: Blizzard Entertainment
PUBLICAÇÃO: Blizzard Entertainment
GÊNERO: RTS
LANÇAMENTO: 2010

VISÃO GERAL

Um ambiente futurístico jamais imaginado, seres nunca vistos antes lutando por sua sobrevivência. Humanos em um futuro pós-apocalíptico dirigindo naves e lutando contra alienígenas.

Starcraft II Wings of Liberty é a seqüência da expansão, Brood War, do aclamado StarCraft. O jogo lançando pela Blizzard em 1998 é considerado por muitos como o melhor RTS já produzido. Wings of Liberty te levará ao Setor Koprulu onde a batalha entre Zergs, Protoss e Terrans parece não ter fim. O segundo jogo da saga será dividido em três capítulos, o primeiro, Wings of Liberty, será estrelado pelos Terrans.

Em StarCraft II esqueça as missões lineares. O Jogador terá que encarar decisões que podem alterar o destino de certos personagens. Uma das primeiras missões do jogo, segundo o site da Blizzard, acontece em um local chamado Agria que está sendo atacada pelos Zergs. E como nada é por acaso, Jim Raynor, um Ex-oficial confederado, está dando uma volta em sua nave junto com seu grupo de rebeldes quando subitamente recebe um chamado de socorro. O jogador pode decidir em ajudar ou simplesmente assistir tudo ser destruídos pelos Zergs (para quem for meio espírito de porco).

A narrativa de um jogo é importante. E primordial se familiarizar com as partes mais simples do jogo, assim The Evacuation of Agria a missão que mostra a nós o storyline do jogo, segundo a própria desenvolvedora em seu site, "foi projetado para apresentar alguns personagens e testar as habilidades de liderança dos jogadores", mas há quem diga que nada difere de um jogo de 12 anos atrás. Na Blizzcon 2009, a empresa falou mais sobre a jogabilidade e a personalização de exércitos de Wings of Liberty, a campanha que contará com mais de 25 missões. "Enquanto os jogadores avançam através da campanha, eles podem interagir com um número de NPCs que serão oferecidas em várias missões."

Essa interação com NPCs e não linearidade de missões já difere em alguns pontos do jogo tradicional, mas será isso o suficiente para tornar Starcraft II um bom jogo? Afinal as bases do RTS definidos por Dune II da Westwood ainda persistem, assim como em qualquer outro jogo de estratégia em tempo real, como, por exemplo, em Command e Conquer e Age of Empires. Você controla unidades de modo tático, constrói bases, coleta recursos. Todos esses elementos estarão contidos em StarCraft II , possivelmente mais afinados e detalhados como podemos ver em vários vídeos liberados do gameplay do jogo. Então serão as novas unidades e a divisão do jogo em campanhas suficientemente boas para segurar o hype de StarCraft II? Talvez, mas a aposta principal do jogo é a não linearidade de suas missões e um fator replay alto que contará com a ajuda do multiplayer no novo Battle.Net. Sabemos que a Blizzard possui um ótimo currículo, afinal ela é a empresa por de trás de sucessos como: The Lost Vikings, Rock N'Roll Racing, Blackthorne, Diablo e Warcraft.

Dividir o jogo em três campanhas, cada uma dando ênfase as três principais raças do universo StarCraft, parece algo inusitado, mas não o suficiente. A prova disso é que Blizzard recentemente liberou vídeos da mini campanha dos Protoss, até mesmo porque o universo de StarCraft é constituído de três raças e diminuir o conteúdo do jogo a uma única e exclusiva raça é no mínimo precipitado, por isso essa necessidade de adicionar outros modos de jogo, afinal é preciso ampliar e diversificar. E era esse o espírito original do StarCraft, três raças cada uma com suas particularidades oferecendo várias opções de combate.

O NOVO BATTLE. NET

O serviço online de jogos da Blizzard Entertainment foi lançado há 14 anos e ainda continua em crescimento. Segundo dados que consta no site da criadora de Diablo & cia, existem mais de 12 milhões de contas em todo serviço. Com os futuros lançamentos de StarCraft II e Diablo III , a Blizzard também decidiu renovar o seu serviço online.

Agora, ainda que esteja jogando sozinho, você receberá notícias, atualizações de conteúdo ou conversar com seus amigos. Ao utilizar o Battle.Net o jogador irá criar um personagem que funcionará como sua identidade para o serviço, ou seja, tudo que você realizar no jogo será salvo neste perfil. Outra novidade é o que podemos chamar de "save sincronizado", pois caso você atualize seu PC ou reinstale seu jogo, uma vez que se conectar ao Battle. Net você poderá continuar seu progresso de onde parou e até mesmo acessar de qualquer computador.

E as novidades não param. Lembra daquelas batalhas injustas, onde você um pobre "noob" enfrentava aquele "carinha" "viciado"? Então, isso acabou. A Blizzard incrementou seu serviço online com um sistema que medirá a habilidade de cada jogador, assim todas as batalhas serão mais justas. Podem esperar por campeonatos divididos pelos níveis dos jogadores.

O Battle.net agora também funcionará como uma rede social de amigos que terá um sistema de comunicação por textos e chat por voz, tanto fora como dentro do jogo. Um novo detalhe é o Real ID, um sistema opcional que permite aos jogadores se comunicarem uns com os outros através de todos os jogos da Blizzard ao estilo Xbox Live.

A Blizzard sabe como vários jogadores adoram desenvolver mods, assim StarCraft 2 contará com "Starcraft II Marketplace". Um novo sistema que permitirá ao jogador navegar através de mapas, avaliar e comentar. Então aqueles que adoram a etapa de criação e desenvolvimento de mapas e terrenos poderão publicar seus trabalhos e distribuí-los. O novo Battle.net será lançado junto com StarCraft II : Wings of Liberty.

A história de StarCraft é contado nas campanhas em um total de três episódios do jogo original e mais três da expansão Brood War. A história a seguir não é spoiler desses episódios, mas sim como as raças foram criadas e como se encontraram, para que você possa compreender melhor o universo de StarCraft.

TERRANS

Final do século XXI a humanidade percebera uma significante mudança em seus hábitos de vida. A cibernética, a clonagem e outras ciências de manipulação genética, se concretizavam, e ainda que certos grupos humanistas questionassem esses "avanços" científicos, determinadas organizações privadas lucravam com todo tipo de experimento genético. Assim a quantidade de pessoas com implantes cibernéticos e mutações físicas era cada vez maior.

No ano de 2229 o planeta já não era mais o mesmo. A Liga das Forças Unidas (LFU) foi fundada e durante vários anos de controle sobre os hábitos da humanidade, ela iniciara um plano de implantar uma nova ordem. Dessa maneira várias religiões foram banidas, o inglês se tornou o idioma comum do planeta e o projeto "Purificação", onde mais de milhões pessoas morreram, teve início.Mesmo cometendo estes enormes atos de terrorismo, a LFU avançou em campos científicos antes abandonados como, por exemplo, a Exploração Espacial. Assim em 40 anos a LFU estabeleceu colônias na Lua e em vários planetas do sistema solar. Nesse tempo, Doran Routhe, um cientista jovem, decide enviar os prisioneiros do Projeto Purificação para os laboratórios de seu comando, onde várias pessoas passaram por um processo de hibernação criogênica. Havia um sistema conhecido como ATLAS, que processava informações genéticas dos prisioneiros durante a hibernação. O ATLAS foi instalado nas naves Nagglfar, Argo, Sarengo e Reagan que foram lançadas rumo ao planeta Gantris IV. Alguns anos-luz de distância da Terra, as naves saíram da sua rota. Reagan e Sarengo caíram no mundo designado Umoja, Argo caiu no mundo de Moria e Nagglfar aterrissou no planeta chamado Tarsonis. Desta maneira foram formadas as organizações como os "Kel-Moriana "Filhos de Korhal" e a "Confederação"

As colônias de Tarsonis cresceram militarmente, e estabeleceu um novo governo chamado Confederação. A colônia de Moria fundou a União Kel-moriana. Esses dois novos governos entraram em um conflito que ficou conhecido como a Guerra das Guildas dos Terrans. A colônia de Umoja fundou o Protetorado de Umoja, com a finalidade de combater as forças confederadas. Porém durante a Guerra das Guildas a Confederação ficou como a predominante na estrutura dos Terrans. Diversas milícias tentavam combater a Confederação e foi então que em um destes conflitos um esquadrão de naves Protoss desceu sobre uma colônia confederada e abriu fogo. A Confederação contra-atacou, enquanto os Protoss se dirigiam a "Mar Sara". Foi então que os Terrans descobriam outra raça alienígena, os Zergs. Resta aos Terrans defenderem suas colônias contra essas duas forças alienígenas.

PROTOSS

Durante diversos anos seres chamados Xel'Nagas dedicaram-se aos processos evolutivos das raças que criaram, porém sempre havia mutações que não correspondiam as suas expectativas. Insatisfeitos os Xel'Nagas esforçaram ao máximo em um novo mundo que criaram, o Aiur. Era um mundo tão belo quanto qualquer coisa que os Xel'Nagas já tivessem criado na galáxia. O recente planeta se esbaldava com suas lindas florestas. Em Aiur havia também se desenvolvido uma exótica raça, exótica e demasiadamente avançada. Essa raça desenvolveu um sistema rudimentar de coleta e de combate de grupos, porém o que mais chamava a atenção na natureza desses seres era seu sistema de comunicação que funcionava através de um método telepático. Os Xel'Nagas deram a esses seres o nome de Protoss. Em pouco tempo os Protoss ocuparam todo o mundo de Aiur, assim como ficavam cada vez mais intelectualizados, pois era evidente seu desejo pelo conhecimento e o desenvolvimento de várias correntes de estudo. Conforme avançavam seus intelectos o espírito coletivo ficava cada vez mais de lado.

Chegou um momento em que os Protoss começaram a suspeitar dos Xel'Nagas e esses, por sua vez, decepcionados com sua criação abandonaram-nos no mundo de Auir. Rejeitados, as tribos do Protoss começaram a uma guerra entre si. A guerra civil dos Protos, conhecida também como a "Era da discórdia", quase levou a raça à extinção. Então quando surge um guerreiro enigmático e um tanto místico conhecido como Khas (aquele que restaura a ordem). Khas procurou um modo de restaurar a ligação psíquica de sua raça. Estudando os proibidos ensinamentos Xel'Nagas em antigos elementos chamados de cristais Khaydarem. Assim o ensinamento de Khas ficou conhecido como Khala (caminho da ascensão), onde os Protoss tinham que renunciar a seus desejos e lutar pela reunificação da raça. O sistema da Khala obrigatoriamente dividiu a sociedade em castas: os Magistrados, formados por um grupo de anciões, tem como missão reger os Protoss seguindo o ensinamento da Khala. Os Khalais formavam a maior parte da sociedade e entre eles estão trabalhadores e cientistas. Por último os Cavaleiros do Templo, formados por guerreiros de Auir com alto poder sônico.

Com sua sociedade reestruturada os Protoss viram a chegada dos Terrans e ficaram impressionados com a capacidade dos humanos de desenvolver tecnologicamente suas indústrias de maneira tão rápida, porém na mesma velocidade esgotavam os recursos naturais de vários mundo que exploravam. Em uma expedição os Protoss descobrem certos organismos que se encaminhavam ao setor Koprulu, um setor onde se localizava colônias Terrans. Ao concluir que esses organismos alienígenas eram perigosos, além de criados pela força dos Xel'Nagas, os Protoss levaram naves ao setor Koprulu. Ao chegar ao setor dos Terrans, os Protoss viram toda colônia de Chau Sara infectada, assim as naves Protoss sobre ordem de seus superiores, para tentar eliminar essa raça alienígena que mais tarde será conhecida como os Zergs, atiraram fogo contra os Terrans.

Tassadar, Cavaleiro do Templo, que estava liderando as naves de combate dos Protoss, recebeu outra ordem para eliminar todas as colônias Terrans, porém suspeitando dos valores por trás dessas novas ordens, ele se retira do setor para pensar em uma maneira de acabar com os zergs sem eliminar os humanos. Enquanto isso, os Terrans se armam para defender suas colônias e os Zergs se estendem pelas colônias dos seres humanos.

ZERGS

Os Xel'Nagas decidiram mais uma vez, agora em um outro planeta chamado Zerus, colocar suas idéias evolutivas em prática. Começaram a trabalhar em uma raça com fisionomia de insetos a qual deram o nome de Zergs. Eles começaram a se alimentar de nutrientes localizados na medula de seus hospedeiros, para assim manipular as formas físicas dos mesmos, e a cada novo ser que se unificava assimilavam diferentes processos de cadeias genéticas. Evoluíam conforma a cada criatura que hospedava. Os Xel'Nagas preocupados em estruturar uma consciência de coletividade deram aos Zergs algo que ficou conhecido como Overmind, que com o tempo desenvolveu um intelecto avançado, compreendeu que para evoluir necessitaria assimilar toda vida de Zerus e depois abandonar o planeta e para isso atraiu formas de vida com capacidades de vôo. O Overmind tomou conhecimento das naves dos Xel'Nagas e atacaram aqueles que o criara. Após os Zergs consumirem os Xel'Nagas , o Overmind tomou conhecimento e acabou aprendendo os segredos dos Cristais Khaydarin e de uma quantidade absurda de raças que foram influenciadas pelos Xel'Nagas, como , por exemplo, os Protoss.

Após abandonar Zerus, os Zergs encontraram vários planetas e neles assimilavam as raças mais fortes, pois queriam neutralizar os poderes dos Protoss, entretanto não encontravam em nenhuma espécie uma cadeia genética essencial nos seres que hospedavam. Foi então que o Overmind deparou-se com os seres humanos, uma raça sutil, contudo possuía uma capacidade de desenvolvimento telepático alto, um poder que seria decisivo para os Zergs em um combate contra os Protoss. Passaram-se anos, os Zergs chegam ao Setor Koprulu e descobrem os outros mundos que os humanos habitam. Logo depois começa a infecção zerg nas colônias Terrans de Chau Sara, Mar Sara, Brontes e Dyler IV. Durante a invasão zerg chega uma frota de naves Protoss que tenta eliminar os insetos gigantes, porém durante esse ataque a colônia de Chau Sara é praticamente destruída. O Overmind retira suas força para observar como os Terrans reagem ao ataque dos Protoss.

OS HERÓIS

Os Personagens a seguir não representam todos do universo StarCraft, mas somente aqueles que foram divulgados como personagens de StarCraft II: Wings of Liberty.

ZERATUL

Esse personagem foi banido do mundo dos Protoss por se recusar a seguir a leis do Khala, ainda sim ajudou a proteger sua terra natal, Aiur. Zeratul aparecerá como personagem jogável de StarCraft II: Wings of Liberty na mini campanha do Protoss.

SARAH KERRIGAN

Sarah Kerrigan nunca teve uma vida normal, quando era um soldado confederado foi forçada a matar pessoas consideradas inimigos de seus superiores. Arcturus Mengsk a salvou dos cientistas confederados lutou ao lado do mesmo, porém no primeiro episódio de StarCraft, Kerrigan é abandonada por Mengsk e seus soldados durante uma batalha com os Zergs. Kerrigan é capturada e por causa de seus poderes psíquicos ela é incorporada ao enxame do Overmind, assim nasce Infested Kerrigan. Até o momento não foi divulgado como personagem jogável de StarCraft II, porém aparece em várias artes de divulgação do jogo, da mesma forma que em um trailer onde encontra-se com Zeratul em um planeta misterioso e investiga o retorno dos Xel'Naga.

JIM RAYNOR

Ex-oficial confederado, ex-membro dos Filhos de Korhal, lutou ao lado de Tassadar e Zeratul no primeiro jogo, ainda se culpa o que aconteceu com a Sarah Kerrigan no primeiro episódio de StarCraft, hoje é um alcoólatra e líder de um grupo de mercenários. StarCraft II :Wings of Liberty terá Jim Raynor como protagonista.

TYCHUS FINDLAY

Findlay é um personagem no universo de StaCraft, será conhecido por seu estilo de canalha. Muitas histórias são contadas sobre seus atos. Uma delas, segundo o storyline divulgado pela Blizzard, é de um cara que seria capaz de vender a própria mãe. O fato é que Findley é lembrado por ter lutado na Guerra das Guildas e se tornou amigo de Jim Raynor na luta entre a Confederação e a organização Kel'Morian.

MATT HORNER

Horner sempre se interessou por aventuras, quando menor ouvia histórias de um comerciante em Tyrador IX. Esse comerciante era membro dos Filhos de Korhal que o chamou para participar do grupo, porém antes avisou que ele fosse treinado pela Confederação. Depois de se tornar piloto largou os confederados e juntou-se de vez aos Filhos de Korhal, porém desiludido Mengsk juntou-se a Raynor e seu grupo de rebeldes.

StarCraft

POR RAPHAEL FRANCK

PLATAFORMA: PC/MAC
DESENVOLVIMENTO: Blizzard Entertainment
PUBLICAÇÃO: Blizzard Entertainment
GÊNERO: RTS
LANÇAMENTO: 1998

Lembro-me do meu primeiro computador e como era estranho jogar em uma interface cheia de teclas. Ainda assim, com o passar do tempo você vai se acostumando, se familiarizando, e foi então que conheci alguns jogos para PC. O primeiro título que joguei foi Dark Colony um jogo de estratégia futurístico, onde seres humanos tentavam colonizar Marte e enfrentava um bando de ETs. Depois fui apresentado a algumas franquias como Marathon, The Sims, Commandos, Heretic entre tantos outros títulos. E hoje penso: O que é bom pode melhorar? Sim, Certo dia, um amigo meu chegou em minha casa e falou: "Trouxe um jogo", após a instalação do "bendito", meus dias mudaram. Foi quando me deparei com StarCraft. O Game foi lançando oficialmente em 1998, um ano sagrado para muitos gamers por causa de diversos lançamentos na época, e desde então o jogo da Blizzard é referência no quesito RTS e é jogado até hoje por amantes do gênero.

A parte gráfica de StarCraft parece não ceder ao tempo. Ainda que hoje tenhamos gráficos e som em alta definição, a qualidade que o jogo da Blizzard impôs 12 anos não está morta, e isso é coisa que raros jogos podem dizer a mesma coisa tendo a mesma idade. Outro detalhe é a localização de StarCraft o jogo foi totalmente localizado, o trabalho não pode ter a qualidade que temos hoje em Halo 3 e Halo ODTS, mas era fantástico ver a apresentação com dublagem em português, da mesma maneira que ao selecionar uma unidade e ver a seguinte resposta: "ordens capitão", "eu estou na escuta", "aguardando ordens". Tudo isso só faz aumentar a qualidade de um produto super estimado. É preciso ressaltar outra qualidade do jogo: O seu modo multiplayer que oferece suporte até oito jogadores por uma rede local, conexão direta via modem ou Battle.net. A jogabilidade clássica dos RTS é um arquétipo a ser seguidos por qualquer jogo do gênero, no caso de StarCraft, você seleciona, por exemplo, um Terran VCE e leve o cursor até uma jazida de minérios ao extrair os recursos, selecione o VCE e leve para o centro de comando, essa operação se repete até a jazida esgotar. Cada raça possui sua unidade para os mesmos fins. Mas, isso é apenas uma pequena amostra do gameplay, pois o grande diferencial de StarCraft está nas particularidades de cada raça.

Os Terrans , por exemplo, tem uma vantagem de ter suas estruturas móveis, ou seja, você pode deslocar sua central de comando para qualquer parte do mapa assim como eles não precisam de recursos adicionais depois de construídos os edifícios, porém há uma necessidade de peças de reposição fornecidos pelos depósitos de suprimento, ou seja, quando os depósitos de suprimentos são insuficientes não é possível produzir unidades e nem atender às necessidades dos guerreiros Terrans. Já os Zergs não produzem unidades como os Terrans, pois a central deles produz uma larva, que se transforma em um tipo de Zerg. A maior vantagem de se jogar com os Zergs são sua capacidade de regeneração. Então, caso sua colônia seja toda destruída, mas, ainda resta um único Zerg ele poderá recuperar todas as unidades. Os Protoss são extremamente fortes, pois as blindagens de energia conseguem deter ataques físicos e de magia, contudo há uma enorme chance de elas se esgotarem durante um ataque. As construções do Protoss são feitas através das Torres de alta voltagem que quando perde sua energia com a Matriz fica impossibilitado de transportar novas unidades. Esses elementos que constituem a força da cada raça do jogo só servem para trazer mais equilíbrio e aumentar o fator replay, pois convenhamos qual seria graça caso tais elementos fossem comum entre os Terrans, Zergs e Protoss como acontece em alguns outros jogos? Com certeza nenhuma.

StarCraft está não só entre as grandes criações da Blizzard, como também entre os grandes jogos de estratégia em tempo real já produzido. Afinal não é qualquer jogo que sobrevive ao tempo e ainda carrega o título como o de melhor RTS já produzido. Para destroná-lo? Só StarCraft II, assim espero...

Sherlock Holmes vs Jack the Ripper

POR SILVIO TEIXEIRA

PLATAFORMA: PC/MAC
DESENVOLVIMENTO: Frogwares
PUBLICAÇÃO: Focus Home Interactive
GÊNERO: Adventure
LANÇAMENTO: 2009

Se você achava que um dos melhores gêneros dos jogos para computador, o point and click, estava morto e enterrado é porque anda precisando rever suas fontes de informação. Não apenas ele continua vivo como recentemente tivemos o lançamento de mais um game da Frogwares, uma especialista no gênero: Sherlock Holmes versus Jack the Ripper!

A Frogwares já vem de uma série de adventures como "80 days"(inspirado no "A volta ao mundo em 80 dias), "Journey of the center of Earth" e "Dracula: Origin", além de diversos outros jogos da série Sherlock Holmes como "Sherlock Holmes: Mystery of the Mummy", "Sherlock Holmes: Secret of the Silver Earring", "Sherlock Holmes: The Awakened" e "Sherlock Holmes versus Arsène Lupin".

Toda essa experiência vem sendo acumulada e culmina agora com o melhor da série. Não tenho qualquer receio em dizer que a mais nova aventura de Sherlock conseguiu colocar estes jogos em um patamar inédito em termos gráficos, não apenas pela qualidade das imagens mas também pelo cuidado com os detalhes, e não são poucos, já que a história é um Copy and Paste dos fatos históricos ocorridos acerca dos assassinatos realizados pelo famoso assassino, Jack, o Estripador. Quem conhece bem a história não sentirá falta de nada, está tudo lá, as vitimas, o modus operantis do assassino, cada pequeno detalhe. A verosimilhança termina quando um novo personagem adentra a história, e não é ninguém menos que o mais famoso detetive inglês: Sherlock Holmes e seu fiel companheiro Doutor Watson.

A cidade de Londres está soberbamente bem construida, nada de ficar vendo sempre os mesmos NPCs nas mesmas posições, um segundo encontro com um bebado de rua poderá ser completamente diferente do primeiro. Você poderá controlar Sherlock ou Dr. Watson, em primeira ou terceira pessoa, e em algumas cenas você terá a visão do próprio Jack enquanto este conversa com suas vitimas ou carrega uma faca pingando sangue das prostitutas que eram sumariamente executadas, (in)felizmente você não tem poder de controlar as ações do assassino.

A trama do jogo é bem conhecida dos amantes do point and click, é necessário visitar as cenas dos crimes e buscar evidencias e pistas que permitam deduzir fatos, conduzindo você cada vez mais perto da esperada captura, mas antes de descobrir a identidade do assassino será necessário descobrir o que o motiva a cometer os esquartejamentos e porque apenas com prostitutas.

Naturalmente tantas melhorias não poderiam deixar de influenciar na sistematica básica do jogo, e para melhor. Desta vez não serão apenas apontar e clicar, as pistas tem inter-relação, você precisa realmente pensar, deduzir que tipo de relação algumas delas tem com outras, pois somente encontrando suas ligações elas passarão a fazer sentido. Outras vezes alguma das pessoas é que poderá dizer algo que dará um outro sentido a um objeto ou pista, logo como diria nosso amigo Jack Bauer: "Cerque o perímetro", converse com a policia local e interrogue todos os que estiverem nas proximidades, sempre pode existir alguém que jura ter visto o assassino fugindo, será?

Há um sistema muito interessante que te permite recriar a cena do crime. De posse das informações sobre o que houve você testará suas teorias de como a ação poderia ter se desenrolado.

O clima do jogo é extremamente sombrio, tipico das cidades Londrinas do século XIX, com muito nevoeiro gelado e um jogo de luz e sombras muito bem construido. As vezes você poderá pressentir a presença próxima do assassino, dependendo das pistas que desvendou e que o colocam mais perto da cena do próximo crime.

Você terá acesso a residência do famoso detetive na Baker Street 221B. É lá que poderá escolher alguns dos disfarces necessários para sair em suas investigações. Em algumas fases não é possível usar o Dr. Watson pois suas habilidades são limitadas para determinadas ações, afinal alguns dos Puzzles irão colocar à prova toda sua astúcia e perspicacia, a sua e da mais famosa criação de Sir Arthur Conan Doyle.

Você sabia

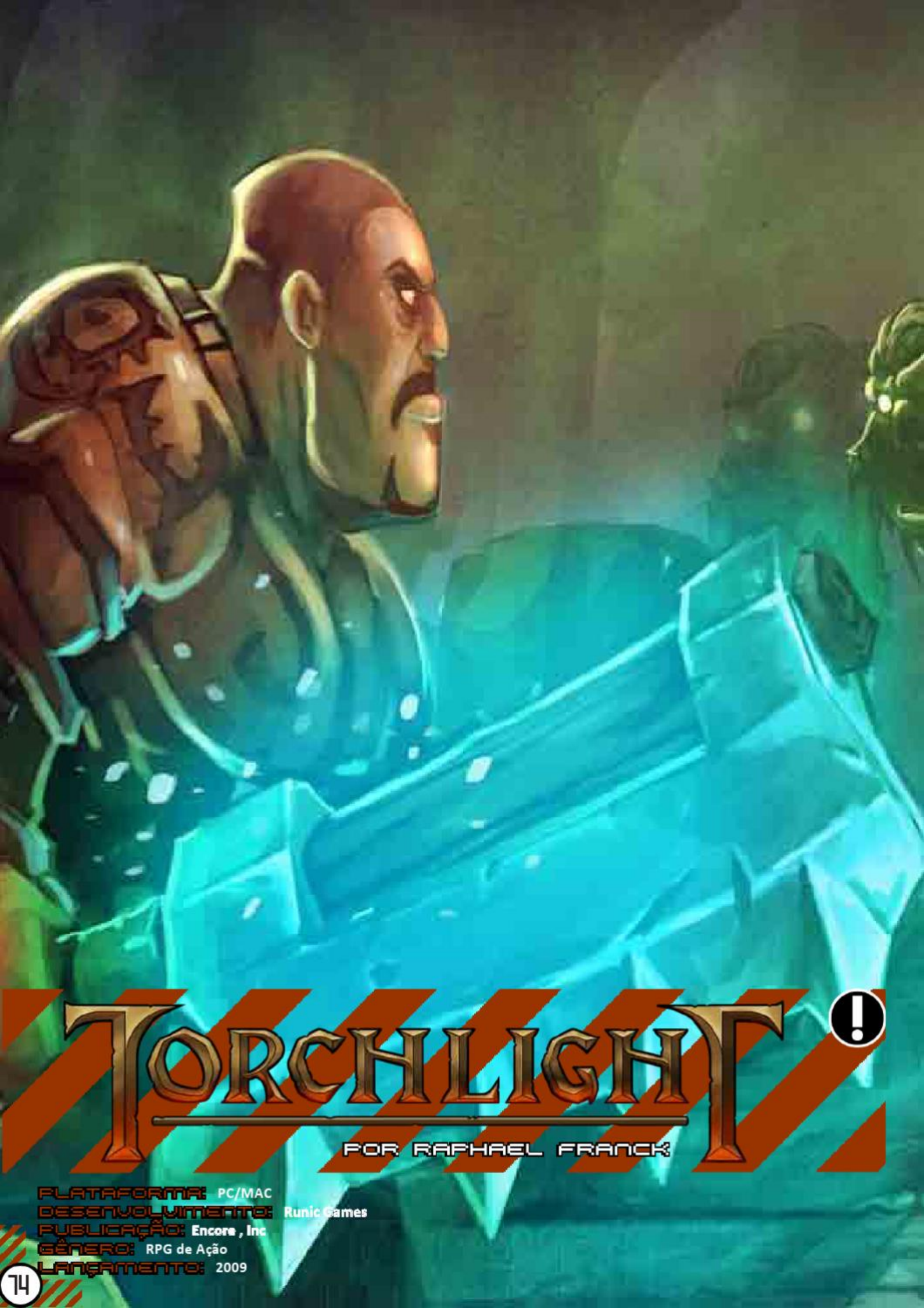
Uma pesquisa realizada nos estados Unidos mostrou que 25% dos Americanos (os Norte) acreditam que Sherlock realmente existiu?

Que inicialmente o nome seria Sherringford Holmes e não Sherlock?

Que o nome Jack, the ripper (Jack o estripador) foi tirado de uma carta enviada a Central de noticias de Londres, por alguém que se dizia ser o criminoso?

Que apesar de ter sido apontado como autor de cinco assassinatos, diversos outros ocorreram na mesma época e com modus operandi parecido, que fez a policia concluir que haveriam imitadores do assassino que jamais foi preso?

Em "Um Estudo em Vermelho", Doyle escreveu que Watson teria sido ferido no Afeganistão, no OMBRO. No entanto, a partir de "O Sinal dos Quatro", o ferimento de Watson é na PERNA. O que vocês acham disso? Doyle mudou de idéia, confundiu-se, ou simplesmente é mais esperto que pensamos?



Torchlight

POR RAPHAEL FRANCK

PLATAFORMA: PC/MAC
DESENVOLVIMENTO: Runic Games
PUBLICAÇÃO: Encore , Inc
GÊNERO: RPG de Ação
LANÇAMENTO: 2009

Torchlight, desenvolvido pela Runic Games , é um Diablo cartunizado. É impossível jogar esse game e não se lembrar da franquia da Blizzard, até mesmo porque parte do time de desenvolvimento é o mesmo. O jogo apresenta três classes: Destroyer, um guerreiro que possui como ponto forte o combate corpo a corpo; Vanquisher, especialista em armas de longa distância como o já conhecido arco e flecha; Alchemist, que tem como habilidade a magia. Esse personagem pode disparar raios como conjurar seres.

A jogabilidade consiste no seguinte sistema de batalha: bate em monstros e ganhe tesouros. Lembram do princípio de calabouço "randomizado" de Diablo? Bom, ele também está presente, algo que aumenta sem dúvida alguma o fator replay. Torchlight traz certas novidades como a adição de uma mascote que durante suas jornadas será de grande ajuda tanto nas batalhes quanto na recolha de itens. Seu "bichinho" de estimação ainda pode ganhar habilidades e evoluir, tudo depende se você alimentá-lo direito.

Com gráficos coloridos estilo cartoon, diversos níveis de dificuldade, um gameplay clássico e viciante. Isto sem um custo em termos de processamento, você pode jogar Torchlight até mesmo com um Netbook, ainda que neste caso não vá poder colocar o nível máximo de textura, mas mesmo neste ponto o jogo apresenta a vantagem de manter um design mais cartoon e menos Warcraft 3, mantendo as cores vivas e jogo de luz e sombra marcante.

O jogo não se preocupa em ser inovador, e por isto mesmo consegue agradar, já que é um pouco de cada jogo que todos amantes de rpgs à La Diablo e Warcraft aprenderam a gostar. Possibilidade de decepção zero, pode confiar!

DREAMFALL

THE LONGEST JOURNEY

POR JAY SANTANA

PLATAFORMA: PC/Xbox
DESENVOLVIMENTO: Funcom
PUBLICAÇÃO: Aspyr Media
GÊNERO: Aventure
LANÇAMENTO: Janeiro de 2007

Sou suspeito quando falo de jogos Adventure. Seja pela riqueza do enredo ou pela forma como prendem minha atenção, sempre fui fã desse gênero. Ainda mais quando um jogo consegue reunir tudo o que eu gosto em uma única franquia, neste ponto posso me sentir realizado, pois joguei Dreamfall.

Lançado pela Européia Funcom em 2007, Dreamfall foi um sucesso prematuro. Primeiro, por ser o sucessor do ótimo The Longest Journey e segundo, por sua rica e profunda história, cheia de reviravoltas e mistérios, além de abusar das placas de vídeo da geração passada com seus gráficos maravilhosos

"SAVE APRIL RYAN'

Dreamfall combina o bom e velho estilo point and click com uma ação em terceira pessoa. Você pode se movimentar livremente pelo cenário, mas se encontrar algo suspeito é só clicar e logo abrirá opções de interação com o objeto. Você pode combinar alguns itens ou entrega-los para certos personagens, permitindo o avanço do game. Por falar em interação, você tem livre escolha para controlar o temperamento de Zoe sobre os outros, seja honesta ou minta, use a sutileza ou a força, seja sarcástica ou meiga e observe o resultado de suas ações.

O jogo começa com Zöe numa cama de hospital presa em uma espécie de coma. Em suas memórias ela começa a relembrar os fatos que a deixaram dessa forma. Vivendo sua vida normal em Wati City, a cidade principal do game, ela começa a receber mensagens de uma menina de vestido branco e cabelos negros (sim a Samara tem muitos clones) pedindo para que salve April Ryan. Inicia neste momento a "longa jornada" do game, passando por mundos paralelos e eventos que testam sua verdadeira personalidade.

CAINDO NO MUNDO DOS SONHOS

Dreamfall apresenta três mundos, cada um com suas peculiaridades distintas:

STARK

Mundo inicial da trama envolvendo Zöe e seus amigos em eventos nada convencionais. Wati City tem um apelo futurista, mas mescla detalhes da decoração de cidades como Londres e Marrocos, onde seus cidadãos usam vestimentas do oriente e seu clima é bem tropical.

ARCADIA

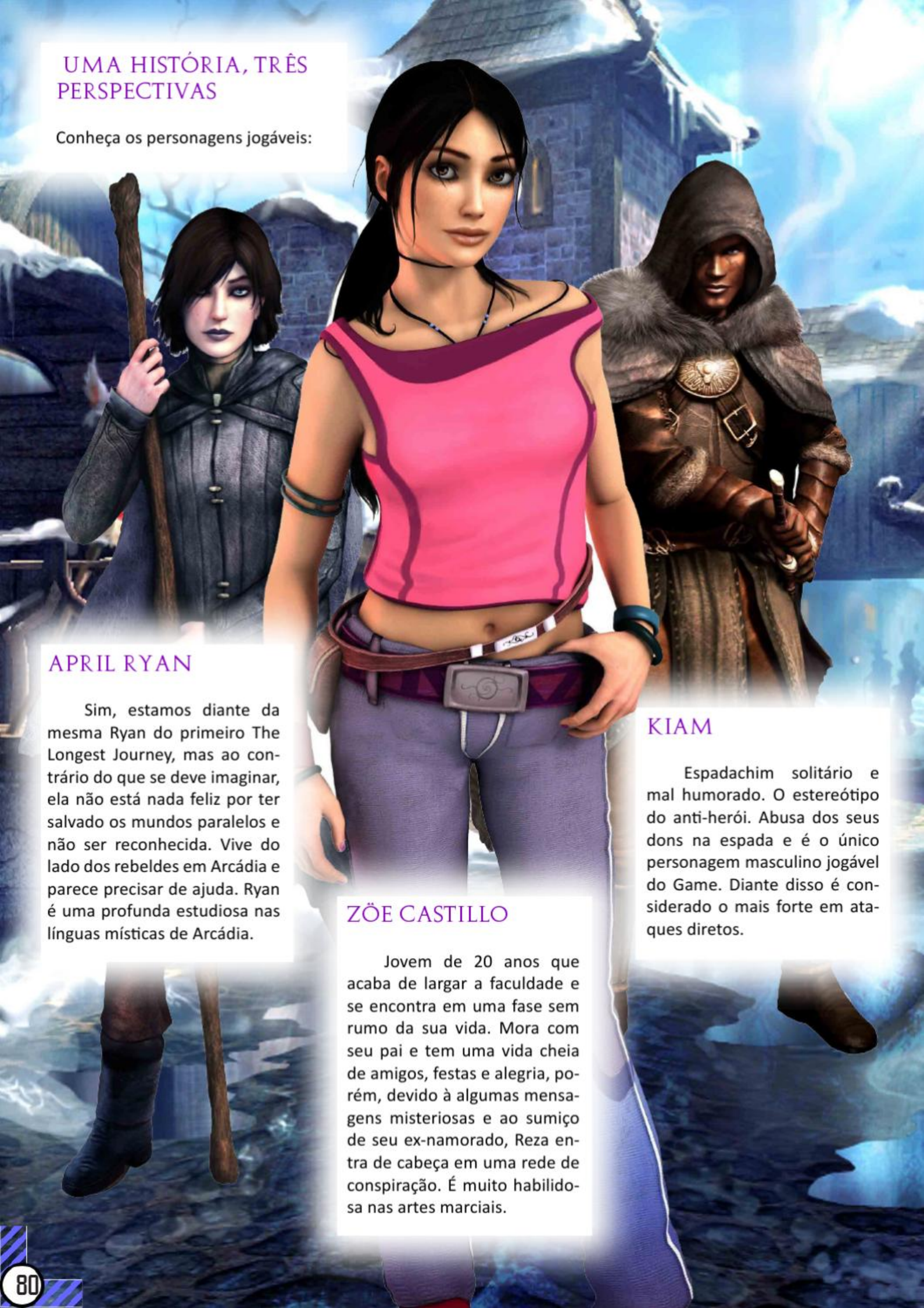
Mundo paralelo influenciada pela era medieval. Tavernas, cabanas, cavaleiros e espadas são figurinhas fáceis de encontrar por aqui. Esse mundo é cercado por conflitos entre os rebeldes e o exercito de Arcádia.

'THE WINTER'

Mundo cheio de mistérios. Uma área coberta de neve e uma cabana distorcida é tudo o que você vai achara aqui. Será?

UMA HISTÓRIA, TRÊS PERSPECTIVAS

Conheça os personagens jogáveis:



APRIL RYAN

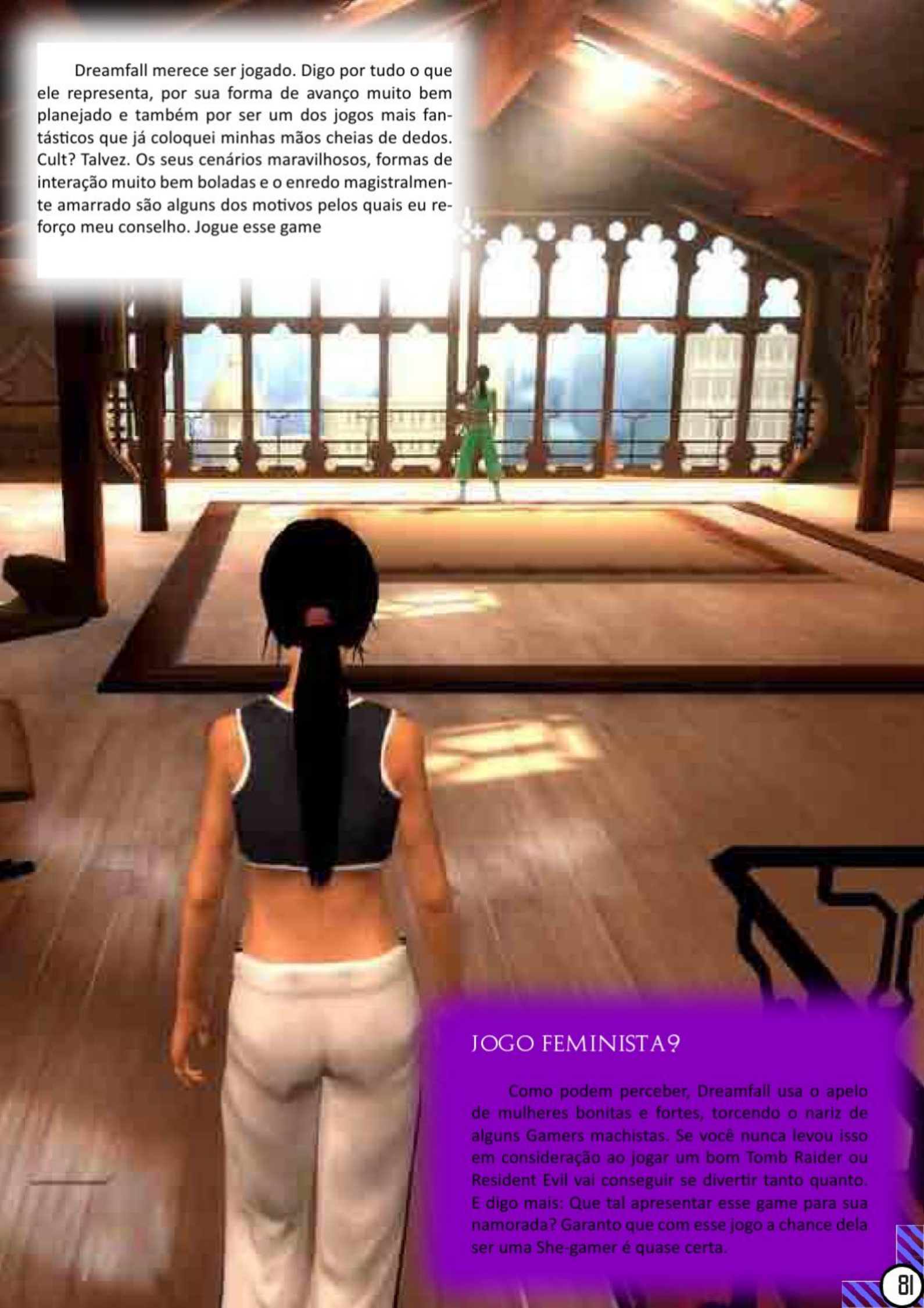
Sim, estamos diante da mesma Ryan do primeiro The Longest Journey, mas ao contrário do que se deve imaginar, ela não está nada feliz por ter salvado os mundos paralelos e não ser reconhecida. Vive do lado dos rebeldes em Arcádia e parece precisar de ajuda. Ryan é uma profunda estudiosa nas línguas místicas de Arcádia.

ZÖE CASTILLO

Jovem de 20 anos que acaba de largar a faculdade e se encontra em uma fase sem rumo da sua vida. Mora com seu pai e tem uma vida cheia de amigos, festas e alegria, porém, devido à algumas mensagens misteriosas e ao sumiço de seu ex-namorado, Reza entra de cabeça em uma rede de conspiração. É muito habilidosa nas artes marciais.

KIAM

Espadachim solitário e mal humorado. O estereótipo do anti-herói. Abusa dos seus dons na espada e é o único personagem masculino jogável do Game. Diante disso é considerado o mais forte em ataques diretos.



Dreamfall merece ser jogado. Digo por tudo o que ele representa, por sua forma de avanço muito bem planejado e também por ser um dos jogos mais fantásticos que já coloquei minhas mãos cheias de dedos. Cult? Talvez. Os seus cenários maravilhosos, formas de interação muito bem boladas e o enredo magistralmente amarrado são alguns dos motivos pelos quais eu reforço meu conselho. Jogue esse game

JOGO FEMINISTA?

Como podem perceber, Dreamfall usa o apelo de mulheres bonitas e fortes, torcendo o nariz de alguns Gamers machistas. Se você nunca levou isso em consideração ao jogar um bom Tomb Raider ou Resident Evil vai conseguir se divertir tanto quanto. E digo mais: Que tal apresentar esse game para sua namorada? Garanto que com esse jogo a chance dela ser uma She-gamer é quase certa.

QUIZZ

POR SILVIO TEIXEIRA

1. QUAL DOS JOGOS ABAIXO NÃO É DA LUCAS ARTS:

A. Full Throttle
B. Maniac Mansion: Day of the Tentacle
C. Sam & Max Hit the Road
D. Secret Weapons of the Luftwaffe
E. Grim Fandango

2. QUAL DAS OPÇÕES ABAIXO NÃO É UM CONSOLE DE VIDEOGAME:

A. R-Zone
B. N-Gage
C. Vectrex
D. Jaguar
E. Virtual Boy

3. QUE JOGO OBTEVE O MAIOR FATURAMENTO DA HISTÓRIA DOS GAMES?

A. Guitar Hero III
B. World of Warcraft
C. Halo 3
D. Call of Duty
E. Super Mário

4. THE SIMS E SIMCITY SÃO DOIS CONHECIDOS SIMULADORES DA "MAXIS", PORÉM MUITOS OUTROS SIMULADORES FIZERAM MENOS SUCESSO E NÃO SÃO CONHECIDOS PELO GRANDE PÚBLICO. QUAL DOS SIMULADORES ABAIXO SÓ EXISTIU NA MINHA IMAGINAÇÃO?

A. SimEarth – Simulador da evolução da vida na terra
B. SimAnt - Simulador da vida dentro de um formigueiro
C. SimTower – Simulador de construção de edifícios
D. SimGrass – Simulador de crescimento de grama
E. SimMars – Simulação da colonização de Marte

5. O SUPER NES VINHA ORIGINALMENTE COM O SUPER MARIO, ALÉM DESTE, QUAL O JOGO MAIS ANTIGO QUE ESTE CONSOLE SHOW DE BOLA TEVE?

A. F-Zero
B. Final Fight
C. Contra III
D. King of the Monsters
E. Lemmings

6. RTS, O TIPO DE GAME ONDE VOCÊ EXPLORA E COLETA RECURSOS, EVOLUI SUA TRIBO, CONTRÓI, ATACA, E DOMINA O MUNDO OU É ELIMINADO. QUE JOGO FOI O PRIMEIRO DE TODOS NESTE ESTILO?

A. Civilization
B. Age of Empires
C. Dune II
D. Stonkers
E. Colonization

7. QUE O PERSONAGEM DA NINTENDO "MÁRIO" COMEÇOU SENDO SECUNDÁRIO DO GAME DONKEY KONG TODO MUNDO SABE, MAS NESSA ÉPOCA SEU NOME AINDA NÃO ERA ESTE. COMO SE CHAMAVA O QUERIDO BIGODUDO NESTA ÉPOCA?

A. Plumber
B. Jumper
C. Mr. Postman
D. Kongman
E. Jumpman

8. UM MMORPG É UM JOGO QUE PERMITE QUE MILHARES DE JOGADORES CRIEM PERSONAGENS E POSSAM INTERAGIR AO MESMO TEMPO. APESAR DE ALGUMAS VELHARIAS NA ÉPOCA DOS JOGOS QUE ERAM FEITOS APENAS COM TEXTO, O PRIMEIRO MMORPG DA HISTÓRIA A TER GRÁFICO SE CHAMAVA:

A. Meridian 59
B. Neverwinter Nights
C. Tíbia
D. Furcadia
E. Dungeons and Dragons

9. OS PRIMEIROS JOGOS PRODUZIDOS NO BRASIL ERAM DISTRIBUÍDOS GRATUITAMENTE EM REVISTAS DE INFORMÁTICA COMO A MICRO SISTEMAS E INPUT. O PRIMEIRO JOGO PRODUZIDO E COMERCIALIZADO NO BRASIL SE CHAMAVA:

A. Lenda da Gávea
B. Incidente em Varginha
C. Amazônia
D. Show do Milhão
E. Didi na Mina Encantada

10. KKRIEGER É O MENOR JOGO EM 3D DO MUNDO. LANÇADO EM 2004 E COM GRÁFICOS MUITO BONITOS, ESTE JOGO ALEMÃO CONSEGUIA UMA GRANDE FAÇANHA POR CONTA DO TAMANHO TOTAL DO JOGO QUE ERA DE APENAS:

A. 97Kb
B. 970Kb
C. 9,7 Mb
D. 97 Mb
E. 970 Mb

FREESI!